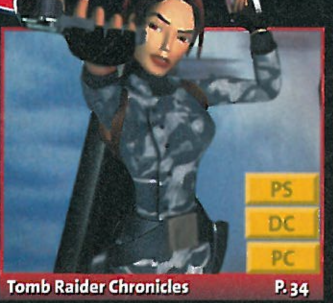


PS • PS2 • N64 • GBC • DC
Nº19 Diciembre de 2000 - CADA MES EN TU KIOSCO
395 Ptas. Canarias, Ceuta y Melilla 420 Ptas. Portugal- cont. 495 Esc.
ScreenFun
ZELDA
LARA CROFT
2 REGALO ESPECIAL: MEGAPÓSTERS
pon a Lara y a Link en tu cuarto
Una aventura real como la vida misma
SHENMUE
El mejor fichaje para la Playstation 2
FIFA 2001
La guerra de las consolas ha estallado: ¡prepárate!
PS2 vs. DREAMCAST
• ¿Cuál se adapta a tu presupuesto?
• Descubre los mejores juegos de cada una
• Comparativa de hardware
Dino Crisis 2
Zelda Majora's Mask
¡DOS JUEGAZOS PARA ESTAS NAVIDADES!
00019
8 424094 662364
GUÍAS: Red Alert 2, Dino Crisis 2

SCREENFUN

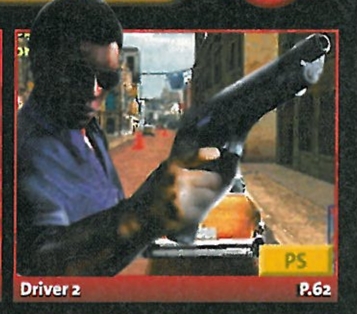
SUMARIO 19/00

¿Dreamcast o Playstation 2? Muchos lectores nos habéis planteado esa duda en vuestras cartas. Pues bien; hemos decidido tomarnos muy en serio vuestra preocupación y elaborar un reportaje en el que sacamos a la luz las principales diferencias de ambas consolas: qué juegos te esperan, qué accesorios tienen, su precio... No vamos a tomar una decisión por ti, pero ponemos toda la información en tu mano para que sepas cuál satisface más tus necesidades. Si vas a gastar tu dinero, ¡hazlo bien! Y además de eso, noviembre nos trae un montón de juegazos. Y por si fuera poco, dos superestrellas, Lara y Zelda, otra vez entre nosotros. ¿Qué más quieres? ¡PRESS START!



Tomb Raider Chronicles P. 34

PS
Dino Crisis 2 P. 32



Driver 2 P.62

JUEGOS

IMPACTO INMINENTE



Warcraft III P. 9



FIFA 2001 P. 36

N64

Zelda P. 28

BANCO DE PRUEBAS

Y MÁS...

CINE

ESPECIAL

ARTÍCULOS



SCREENFUN TRUCOS



¡100% PROBADOS!
Todos los trucos y códigos están comprobados y funcionan a la perfección. ¡Para que no te lleves un chasco!

Primera parte de la guía de Dino Crisis 2 (¡no habrá dinosaurio que se te resista!) y de C&C Red Alert 2 (si quieres vencer en esta guerra, necesitarás nuestra ayuda, soldado). Además, tienes trucos para todas las consolas, y si no encuentras el que buscas, ya sabes: nos mandas una carta:

SCREENFUN, apdo. 14.112 Madrid 28080, o al e-mail: screenfun@bauer.es



¿Quieres hacer tu pregunta de viva voz? Llámanos:

915 476 808

Todos los días de 16:00 a 18:00, nuestro experto en trucos, te atenderá. ¡Sólo tienes que llamar!

Y si lo deseas, también te facilitamos trucos por fax. Mándanos tu duda al:

915 427 160

Dreamcast contra Playstation 2:

¡El terremoto PS2 está a punto de llegar a las tiendas! En diciembre, muchos se verán en el difícil compromiso de decidir qué consola le piden a los Reyes Magos. ¿Cuál es la mejor?



Sony ofrece por unas 75.000 pesetas una consola que reproduce películas DVD y un Dual Shock 2, pero el paquete básico no incluye ningún juego para estrenarla.

Los tiempos en que los jugadores exigentes sólo tocaban la Dreamcast se acaban con la Playstation 2. La nueva plataforma de juegos de Sony se puede comprar en Japón hace medio año, y su carcasa negra alberga la tecnología más avanzada que ha tenido nunca un sistema de juegos.

No obstante, la PS2 vale más del doble que una Dreamcast, y no tiene módem de serie. ¿Justifican su precio el reproductor de DVD, el súper chip y el diseño deslumbrante? ¡Comprueba por tú mismo en este reportaje las ventajas y desventajas de las dos rivales!

¿Cuál es más rápida?

Técnicamente, tanto Sony como Sega ofrecen la misma solución y en su CPU (el procesador y cerebro de todas las consolas) incluyen un potente chip de gráficos.

Sony supo aprovechar el retraso de su lanzamiento: **la colaboración en secreto con Toshiba durante dos años resultó en una Emotion Engine más potente y más complicada que el chip SH 4, que Sega toma de Hitachi.** Algo parecido ocurrió con el Graphic Synthesizer de Sony si se compara con el Power VR Chip de la Dreamcast, que ya se conocía en PC.

Puesto que sólo los programadores punteros (que son bastante escasos) son capaces de aprovechar las ventajas de la complicada arquitectura de la Playstation 2, la diferencia de potencia en la práctica no es evidente todavía: si ves la versión para Playstation 2 de *Dead or Alive 2* o *Ready to Rumble 2* junto a la versión para Dreamcast, no se nota que Sony tenga una tecnología superior.

La Dreamcast es técnicamente inferior a la Playstation 2, pero es una plataforma más familiar y conocida para los programadores de juegos.

La PS2 tiene más potencia, pero aún pueden pasar un año o dos hasta que se saque el máximo provecho de su innovadora arquitectura.



Las diferencias gráficas entre la versión de Dead or Alive 2 *para Dreamcast (izda.) y PS2 (dcha.)...*



... son inapreciables: la 1ª generación de juegos de PS2 apenas está aprovechado la superioridad del hardware de Sony.

¿Memoria suficiente?

Un vistazo a los sistemas de memoria y bus de ambas consolas revela más diferencias entre Sega y Sony: con un total de 32 MB, la Playstation 2 tiene más RAM que la Dreamcast (26 MB). Pero los programadores se quejan mucho de que la Dreamcast tiene el doble de memoria de vídeo (8 MB), frente a los 4MB que han reservado en la PS2. Por eso, la mayoría de los juegos muestran una pantalla más nítida que los títulos de lanzamiento de la Playstation 2.

Los tan sólo 4 MB de la consola de Sony son el argumento preferido contra ella. Esta cifra también tiene su lado bueno: por un lado, la RAM está incluida en el chip de gráficos de la PS2, y transmite datos más rápido que el equivalente en la Dreamcast, que comunica con la RAM a través de un bus externo. **Por otro lado, Sony pretende que los programadores renuncien cada vez más a las texturas, y que aprovechen la potencia de la PS2 para hacer cálculos en tiempo real.**

Esta estrategia de Sony está orientada a los algoritmos de programación: en lugar de transmitir y recibir un montón de datos y sobrecargar la memoria, la Playstation 2 calcula todo lo que muestra en la pantalla. Al menos en teoría: hasta el momento, la baja RAM de Sony ha hecho que los juegos de PS2 sólo hayan podido destacar por el número de polígonos en pantalla, pero no por la calidad de sus texturas.

Puertos y ampliaciones

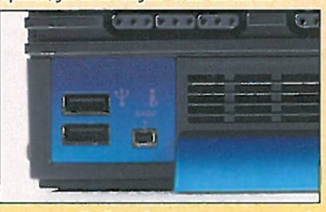
Las posibilidades de conexión y de ampliación de una consola son también importantes de cara al futuro. La Dreamcast está bien equipada: Sega ofrece cuatro puertos para pads, un puerto especial tipo serial y una salida multi AV, que entre otras cosas, ofrece una imagen RGB muy nítida.

La PS2 tiene una salida multi AV para cables de Playstation especiales delante, pero sólo dos entradas para los pads. **Si quieren jugar cuatro personas, es necesario comprarse un nuevo adaptador multitap 2, ya que el de PS no vale.** Salvo por esto, la PS2 está mejor equipada y tiene además de dos puertos USB, un iLink y un puerto de audio digital.

La diversidad de puertos por ahora no vale para mucho, pero Sony promete que en los puertos de la PS2 se podrán conectar pronto cámaras de vídeo, impresora y otros accesorios. El sólido equipo de la Dreamcast tendrá que competir con el gran abanico de periféricos que Sony podrá conectar a su máquina, ya sean suyos o de terceros.



El puerto en serie de la parte trasera de la Dreamcast está pensado para conectar dos consolas. El Ferrari 355 Challenge *(SCREENFUN 18/00) es el único juego en España que lo utiliza.*



Aunque sólo hay dos puertos para pads, se pueden conectar ratones y teclados de PC a los puertos USB. Sega ha tenido que sacar un ratón y un teclado específico para los puertos de DC. ¡Y son caros!

comparativa de hardware

La Dreamcast de Sega cuesta unas 30.000 pesetas, e incluye un pad y un juego de regalo: ChuChuRocket!.

INFO

Relación calidad-precio

Los campos de aplicación especiales de ambas super consolas (películas DVD en Sony, Internet en Sega) se reflejan en una fuerte diferencia de precio: **la PS2 cuesta unas 75.000 pts., la Dreamcast, sin embargo, no llega ni a la mitad de precio (unas 30.000), y encima te regala un juego: *ChuChu Rocket!*, que tienes que pedir a Sega por Internet.**

La diferencia aumenta si tenemos en cuenta los periféricos: con el multitap 2, el precio de PS2 sube a unas 83.000 pts. **La gran ventaja de PS2 es que puedes ver películas de DVD.** Sin embargo, si alguien se comprase la Dreamcast y un reproductor DVD, todavía le saldría por menos de 75.000 pesetas.

La imprescindible tarjeta de memoria te la tienes que comprar aparte en ambas consolas. La de PS2, de 8 MB, tiene mucha más capacidad que la de DC, pero también es verdad que cuesta 2.000 pesetas más, y eso que no tiene pantallita LCD. En cuanto a los juegos, los de PS2 oscilan entre las 9.900 pts. (como los de DC) y las 10.500.

Costes ocultos: Si quieres jugar con otros tres amigos, te costará unas 8.000 pesetas más.



Diseñadas para la diversión

Mucha gente cree que la PS2 tiene el diseño más chulo. Al poder ponerla en vertical (sujetándola con los soportes que se venden a parte, por unas 2.500 pts.), es más fácil encontrarle un lugar permanente junto a la TV. La bandeja de CD eyectable, que sale y entra en la consola con un motorcito, facilita que puedas ponerla en cualquier sitio, y tiene la ventaja de que no hay que encajar el CD en un giradiscos. Lo malo es que las bandejas eyectables corren mayor peligro de avería, y no puedes sacar el CD con la consola apagada.

La consola de Sega trabaja con una tapa redonda tradicional. Esto tiene el inconveniente de que no le puedes poner nada encima.

En cuanto al diseño de los pads, se ha comprobado que los gatillos del incómodo y pesado pad de DC son propensos a romperse. El Dual Shock 2 es más ligero y robusto. De todas formas, aún habrá que comprobar si las funciones analógicas de los botones resisten un uso continuado o si acabarán perdiendo su sensibilidad.



Frágil acabado: los gatillos laterales del pad de la DC pueden dar fallos al cabo del tiempo.

¿Diversión online o de cine?

Hay otras características del equipo que llaman todavía más la atención: así, la Dreamcast tiene un módem de serie que mete a los jugadores en la red con unos mediocres 33 k. **Pese al alto precio de salida de su consola, Sony se ahorra una conexión a Internet por ahora. Hacia el 2001 sacará al mercado un módem propio como accesorio adicional.**

Pero aunque la PS 2 no sirva (de momento) para navegar por la red, cuenta con una poderosa función: **mientras el reproductor de CD de la consola de Sega acepta juegos GD y CDs de audio, los usuarios de la PS2 pueden ver películas de DVD.** Además, en un DVD caben unos 4 GB, frente a 1 en el GD de Sega. ¡*Shenmue* entraría en un solo DVD!



Mientras que los usuarios de la Dreamcast están en red desde hace meses con su software Dreamkey y pueden incluso jugar online con ChuChu Rocket!...



... los servicios de Internet para los jugadores de PS2 todavía no han llegado. Y en Japón tampoco se ha lanzado ningún módem propio.

Comparativa de datos técnicos más importantes

Sistema	Dreamcast	Playstation 2
CPU		
Tipo	Hitachi SH-4	Emotion Engine
Arquitectura	64 Bit RISC	128 Bit RISC
Velocidad	200 MHz	295 MHz
Memoria		
total	26 MB SDRAM	32 MB Rambus DRAM
Vídeo RAM del total	8 MB	4 MB
Gráficos		
GPU	Power VR2	Sintetizador
Velocidad	100 MHz	150 MHz
Velocidad de señales (Mpolygone/seg.)*	3,5	20
Pixel Fill Rate (Gpix/seg.)	0,2	2,4
Compresión de vídeo	MPEG1	MPEG2
Sonido		
Canales	64 ADPCM	48 ADPCM
Sampling Rate	44,1 KHz, 48 KHz	44,1 KHz, 48 KHz
Características	GD-ROMs de 1 GB de capacidad, módem 33k integrado, Memory Cards con LC-Display.	Reproductor DVD, puertos USB e iLink. Compatible con juegos y periféricos de la antigua Playstation
Precio (aprox.)	Máximo 30.000 pts. **	Unas 75.000 pts.

* con 3D Features (Texture Maps, Gouraud Shading), ** incluido juego

Texto: J. Orge



Dreamcast contra Playstation 2:

Estas navidades, Sega y Sony van a luchar encarnizadamente para que te dejes tus buenos dineros en sus consolas, y ambas aportan buenos argumentos para intentar convencerte. El más importante: ¡los juegos!

Sega aventaja a Sony en un año de diferencia: si te compras una Dreamcast ahora, cuentas con un extenso catálogo para elegir los títulos que más te gusten. Sony arranca con un buen número de títulos de lanzamiento, pero aun así su oferta tardará en robustecerse. Los mejores juegos de DC ya están identificados, pero los de Playstation 2 están por descubrir.

La máquina de Sega basa su fuerza en juegos de calidad e innovadores. ¡*Jet Set Radio, Space Channel 5* y *Crazy Taxi* han roto moldes! Un punto fuerte del catálogo de DC es que tiene muchos títulos que se basan en el principio de diversión rápida de las máquinas recreativas: son fáciles de aprender a jugar, y divierten desde la primera partida.

La PS2, por su parte, se gana la confianza de los usuarios con pura fuerza bruta: sus especificaciones técnicas son superiores a las de la Dreamcast, y el prestigio y reconocimiento de la marca Playstation ha hecho que las desarrolladoras reciban a la nueva consola con auténtico entusiasmo. Esto garantiza que la PS2 tendrá un flujo de juegos estable y variado.

Texto: J. Orge

AVENTURA DE ACCIÓN



Resident Evil: Code Veronica *es el mejor representante del género.* Shenmue *será un exitazo garantizado, y* Headhunter *(en la imagen) tiene muy buena pinta.*



Cuando se habla de aventura en la PS2, sólo se puede pensar en una cosa: Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty, *que aparecerá como pronto a finales del 2001. ¡Va a ser una espera ardua!*

Code Veronica y *Shenmue* son aventuras estupendas para DC. Otros títulos dignos de mención, como *Soul Reaver, Shadow Man, Tomb Raider IV* y *Omikron*, son meras conversiones de juegos de otras plataformas, lo cual les resta interés. La PS2 arranca mal en este género, y no parece que vaya a salir ninguna en breve.

Expectativas 2001: a mediados de 2001 las cosas mejoran. DC promete cosas como *Illbleed, D2* (ambos sin confirmar en España), *Alone in the Dark 4, Evil Dead, Soul Reaver 2* y *Headhunter* (este último de Sega). La PS2 no se queda atrás: *Metal Gear Solid 2* y *Silent Hill 2*. ¡Dos bombazos seguros! También están *Onimusha* de Capcom y los nuevos episodios de *Shadowman* y *Soul Reaver.*

3D SHOOTER



Junto a las esperadas conversiones de Half-Life, Quake III *y* Unreal Tournament *también llegarán a DC* Outtrigger *(en la imagen) y* Spawn. *Ambas son conversiones de máquinas recreativas.*

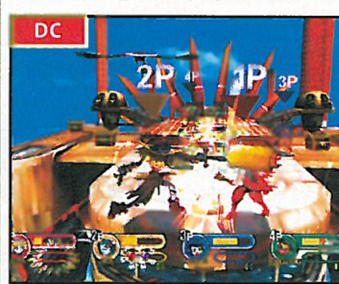


Playstation 2 empieza con juegos japoneses como Gun Griffon Blaze. *Pero antes del 2001 aumentarán los 3D shooter occidentales y conversiones de PC.*

Aunque Dreamcast tiene ya algunos shooters aparentes, como *Fur Fighters* y *Red Dog*, la verdad es que en este género no anda muy puesta (a no ser que incluyas en él al divertido *House of the Dead 2*). La PS2 tendrá para las fechas de lanzamiento *X-Squad*, y *Gun Griffon Blade*; son buenos, pero destaca especialmente el *Time Splitters.* También deberían llegar en breve las batallas robóticas de *Armored Core 2*, así como el *Unreal Tournament* (compatible con ratón gracias al puerto USB). ¡Buen comienzo!

Expectativas 2001: *Quake III* es la gran esperanza de DC, con su juego online. La PS2 competirá con el PC en títulos como *No One Lives Forever, Red Faction* y *The World Is Not Enough*, el último juego de James Bond.

LUCHA



La DC es una extraordinaria consola para los fanáticos de la lucha, ya sea en 2D (Street Fighter III) *o 3D* (Power Stone 2, *en la imagen).*

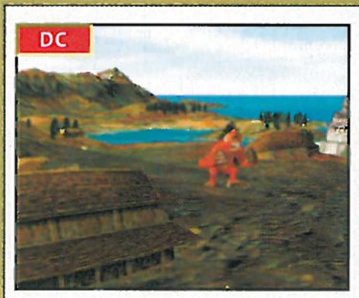


Aunque Dead or Alive 2 *es bueno, el hecho de que esté disponible para DC hace que* Tekken Tag Tournament *(imagen) sea el favorito de PS2.*

Mientras que la PS2 sólo destaca con su brillante *Tekken Tag Tournament* y una versión mejorada de *Dead or Alive 2*, en la máquina de Sega hay un auténtico festín de lucha. *Soul Calibur* está considerado como su mejor representante, pero no hay que olvidar a *Virtua Fighter 3tb* y *Power Stone (1 y 2).* Y los fans de la lucha 2D, ¡en el paraíso!: *Street Fighter III: Double Impact, Jojo's Adventure, Marvel vs Capcom 2... Ready to Rumble 2* está disponible para ambas consolas (pág. 38).

Expectativas 2001: en el horizonte PS2 de la lucha uno contra uno no hay nada excitante, pero habrá buenos beat'em ups, como *The Bouncer.* La situación de la DC es mejor, y vale la pena destacar a *Guilty Gear 2, Capcom vs SNK* o *Street Fighter III: 3rd Strike.*

ESTRATEGIA



El juego online Black & White *se ha aplazado de finales de 2000 a principios de 2001. ¡Parece que convertirlo a DC no era tan fácil como se esperaba!*



Kessen es el único juego de estrategia que hay por ahora en Playstation 2, ¡aunque se basta y se sobra para librar la batalla por su cuenta!

Es un género raro de ver en consola, y así lo atestigua la DC con su magro catálogo de estrategia. Sólo se pueden mencionar el *Worms Armageddon* (aunque es casi un juego de party) y el clásico *Railroad Tycoon 2*, pero ambos se pueden jugar igual en el PC. La Playstation 2, al menos, atrae a los estrategas con un juego exclusivo *(Kessen)*, aunque también se apunta a las conversiones de PC con *Theme Park World.*

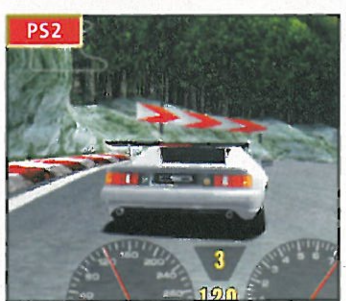
Expectativas 2001: ambas consolas harán conversiones de juegos de PC, aunque el esperadísmo *Black & White* llegará antes a DC que a PS2. Hay un proyecto de hacer *Age of Empires 2* para ambas consolas, y para DC se ha anunciado el *Worms World Party*, que se jugará por Internet.

compara juegos

CARRERAS



El nuevo Ferrari F355 de Sega ha demostrado lo que la DC es capaz de dar de sí en el apartado técnico.



La gran esperanza de la PS2: el tercer Gran Turismo debería llegar a principios de 2001.

La veteranía de DC se deja notar con títulos muy variados y de mucha calidad: *Sega Rally 2, Ferrari 355* o el loco *Crazy Taxi* son sólo algunos de sus títulos más populares, sin olvidarnos del fantástico *Metropolis Street Racer* (ver página 70). Sin embargo, la PS2 no cede terreno. Además del bonito, aunque poco novedoso, *Ridge Racer V*, ofrece otros interesantes títulos como *Wild Wild Racing, Smuggler's Run* o *Midnight Club*. Pronto tendrá juegos de Fórmula 1 oficiales.

Expectativas 2001: Con *Test Drive LeMans, Sega GT* y *18 Wheeler: American Pro Trucker*, el futuro de la velocidad en DC está asegurado. Para la PS2 se preparan numerosos títulos, entre los que destaca el imponente *Gran Turismo 3*. ¡DC y PS2 van bien servidas!

ROL



Sega promete convertirse el próximo año en un punto de referencia para el rol con Grandia 2, Skies of Arcadia (imagen) y Phantasy Star Online. ¡Fantástico!



El más destacado del lanzamiento probablemente será Summoner. Orphen (imagen) convence con su estética manga, pero Evergrace y Eternal Ring no son particularmente excitantes.

La Dreamcast lo ha hecho muy mal en el terreno del rol. Los únicos títulos que podemos recordar son *Silver* (que es una conversión de un juego de PC) y *Evolution*, que no está mal y tiene su encanto, pero tampoco es como para entusiasmarse.

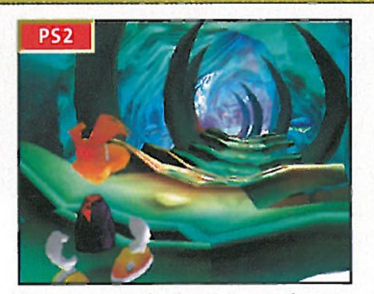
En cambio, la PS2 apuesta fuerte con numerosos títulos de este género ya desde su lanzamiento. *Summoner, Eternal Ring, Evergrace* y *Orphen* (que se inspira en un anime).

Expectativas 2001: con *Phantasy Star Online, Grandia 2* y *Skies of Arcadia*, Sega tiene tres ases en la manga con los que ganarse al público rolero. Los usuarios de la PS2 tienen en ciernes el *Dark Cloud* y el muy esperado *Final Fantasy X*. Lo malo es que este último no estará listo hasta finales de 2001.

JUMP&RUN



El erizo azul de Dreamcast: Sonic Adventure tiene ya dos años, pero puede mantener su posición como uno de los mejores jump&runs.



Rayman en todos los sistemas: la versión de Rayman 2 de PS2 se llamará Rayman Revolution, y vendrá cargada de mejoras.

Con *Jet Set Radio*, Sega ha cedido sus ideas saltarinas a la moda deportiva del futuro. Por lo demás, los jump&runs de DC se pueden contar con los dedos de media mano: *Sonic Adventure, Rayman 2* y *SuperMagnetic Neo*. En la PS2, resulta aún más desalentador. Por ahora no se divisa un nuevo *Crash Bandicoot*, y la europea Ubi Soft se anota el tanto de proporcionar a la PS2 sus primeros plataformeros: *Rayman Revolution* y *Donald Duck Cuack Attack*.

Expectativas 2001: Sega ha anunciado un nuevo *Sonic Adventure*, pero no hay mucho más. Por suerte, siempre queda Ubi Soft: después de *Dinosaurs*, lanzará en 2001 el *Evil Twin: Cyprien Chronicles* para ambas consolas.

DEPORTE



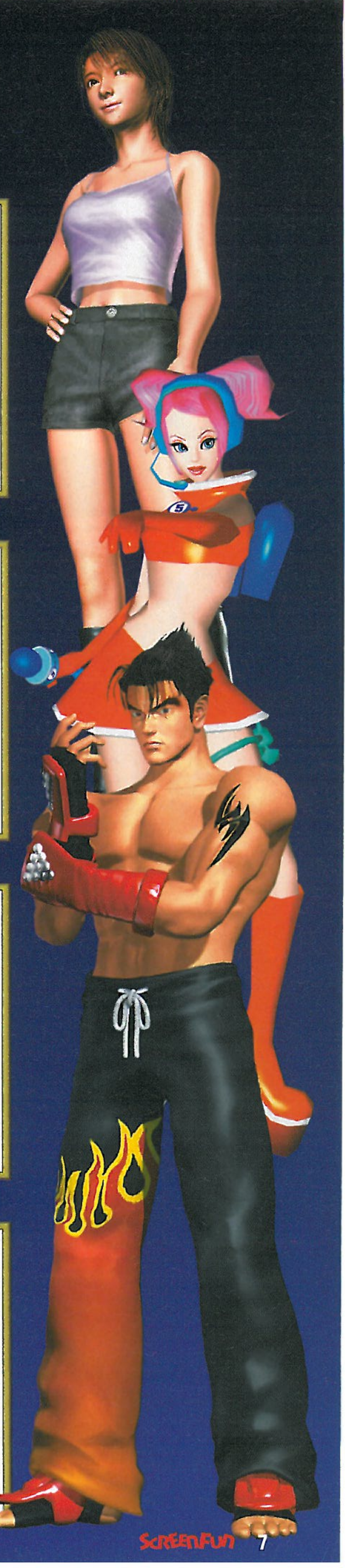
Sin competencia: Virtua Tennis es el estandarte de los juegos deportivos para Dreamcast. ¡A ver si nos hacen una segunda parte con más tenistas!



Llega una avalancha de deportes: EA Sports y Konami (ISS, en la imagen) abastecen a la Playstation 2 con todo tipo de juegos de deporte.

Gracias a las famosas marcas de Konami y Electronic Arts, la Playstation 2 disfruta de total soporte deportivo, que cubre todas las tendencias y disciplinas. EA Sports falla a los adeptos de la Dreamcast, pero Sega Sports suple esa falta con perlas como *Virtua Tennis, NBA 2K* o *NHL 2K*. Otros juegos destacables son *Sega Extreme Sports, Virtua Striker* o *UEFA Dream Soccer*. La PS2, por su parte, no puede empezar mejor: *SSX Supercross* asombra con su calidad, y las nuevas ediciones de *FIFA* e *ISS* son éxitos seguros.

Expectativas 2001: la Dreamcast sigue a la espera de un simulador de fútbol sobresaliente, y la PS2 se apresura a recuperar el tiempo perdido. El apoyo de EA Sports garantiza que el género estará bien provisto.





Unreal Tournament



Dicen que Quake III *tiene personajes más variados, pero las chicas de* UT *son más pechugonas. ¡Toma ya!*

¡Adrenalina pura! Uno de los mejores shooters de PC prepara su conversión a las consolas de nueva generación.

Muchos jugadores prefieren el cañón antiaéreo al lanzacohetes.

Adivina: ¿cuál de los dos es un bot controlado por la máquina?



El modo dominación no estaba listo en la versión beta, pero la versión final sí que lo tendrá.

Unreal Tournament, y te lo contamos por si acaso has estado viviendo aislado en una cueva el pasado año, es uno de los mejores shooters que se han hecho para PC, y únicamente el fantástico *Quake III* ha sido capaz de comparársele. **La mecánica de juego es muy sencilla: entras en una arena de batalla con otros participantes, ¡y a disparar!** Si te matan, resucitas inmediatamente, y si matas a alguien, te anotas un punto.

Para la versión de PS2 se van a tener que hacer algunos recortes: como todavía no tiene módem, el máximo de participantes humanos serán cuatro (y los que falten pueden ser suplidos con bots controlados por la máquina). Como alternativa a la pantalla dividida, se tendrá la opción de conectar dos PS2 con cable. La beta sólo tiene dos modos de juego (deathmatch y capture the flag), pero la versión final contará también con los modos de asalto y dominación. Donde no se va a echar nada de menos es en los gráficos: **las armas, los escenarios y las *skins* de los personajes van a conservase con toda su gloria poligonal.** Además de los mapas del PC, también se incluirán algunos exclusivos para PS2. Otro pequeño bonus es que va a implantarse la opción de activar *mutators*, que son algo así como alteraciones a las reglas de juego. En la versión beta hemos visto cosas como baja gravedad, muerte de un solo tiro o velocidad incrementada.

Otra cosa que hemos observado es que la velocidad de giro con el Dual Shock es demasiado lenta (¡esperemos que lo arreglen para la versión final!), pero si conectas un teclado y un ratón al puerto USB de la PS2, el control pasa a ser impecable. ¡Éste podría ser el mejor shooter para PS2!

¡Qué pena! Habrá que jugar a capturar la bandera en equipos de dos.



Las armas funcionan igual que en PC, con modos de fuego alternativo.



Una mozuela emerge de un teleportador, ¡dale la bienvenida como merece!



Con el zoom del rifle francotirador es cuando mejor se aprecian los detalles de los modelos de los personajes, ¿notas alguna diferencia con los del PC?



Texto: Gabriel Pérez-Ayala.

WARCRAFT III

Ya es oficial: 'Warcraft III' se ha retrasado hasta mediados del 2001. Tratándose de Blizzard, ¡ya nos esperábamos algo así!


Esta escena te será familiar: dos peones orcos salen de la mina cargados con sacos de oro.


Dos caballeros reciben el efecto benéfico de un hechizo mientras asaltan una torre orca.

Unidades conocidas

Un listado de algunas de las unidades de 'Warcraft III'.

- **Orcos:** Orco, Minotauro, Shaman orco, Troll cazador, Doctor brujo troll, Jinete de lobo orco, Jinete de wyvern orco, Catapulta de asedio.
- **Humanos:** Equipo mortero enano, Enano fusilero, Clérigo élfico, Hechicera, Tanque de vapor, Caballero, Soldado de a pie, Máquina voladora.
- **Demonios:** Hechicero demonio, Infernal.
- **Muertos Vivientes:** Banshee, Wraith helado, Wyrm de la escarcha, Caballero de la muerte, Ghoul, Sombra, Esqueleto, Araña.
- **Neutrales:** Centauro, Trox, Quimera, Guerrero gnoll, Arquero gnoll, Kobold, Troll del bosque, Troll del hielo, Wendigo, Arpía.



Aunque el juego se ha retrasado, hay algunas cosas que ya podemos adelantar sobre él, y que están prácticamente confirmadas al 100%:

● **Habrá cinco razas:** orcos, humanos, demonios (la legión ardiente), muertos vivientes y una quinta especie por determinar. Los recursos por recolectar son diferentes según la raza. Los orcos y los humanos usan oro, y los muertos vivientes, cadáveres y maná. Aparte de las unidades de las cinco razas, también habrá criaturas neutrales.

● **La historia trata** sobre la invasión de la raza de demonios, que fueron los que corrompieron a los orcos para que atacasen al mundo de los humanos en *Warcraft I* y *II*.

● **Cada raza tendrá** alrededor de 6 unidades especiales de héroes, las cuales tienen un área de influencia benéfica sobre las unidades normales que les acompañan. Los héroes usan objetos mágicos, mejoran con la experiencia, y aprenden habilidades, como en *Diablo II*. Si un héroe muere en batalla, se podrá pagar para resucitarlo en la ciudad.

● **Blizzard aspira a** que el juego funcione en un Pentium 200 con tarjeta 3D. Todos los gráficos irán en 3D, la cámara podrá rotarse a voluntad y la resolución será ajustable hasta 1600 x 1200.

● **El juego solitario** no estará estructurado en las típicas misiones independientes, cada una con su propio mapa, sino que tiene lugar en un mundo gigante, listo para explorar.

● **El multijugador** aceptará ocho jugadores (tal vez más) en *Battle.net*, y están confirmados cuatro modos de juego: *Equipo (Team Play), Búsquedas (Questing), Todos contra todos (Free for All)*, y *Uno contra uno (One on One)*. Quizá se incluya alguno más.

● **Las ciudades** serán neutrales, y permitirán al jugador comprar objetos mágicos y reclutar unidades especiales. Si los edificios de una ciudad son destruidos, sus habitantes los volverán a reconstruir.

● **Habrá un editor** de escenarios y una herramienta para que los que sepan programar en Java puedan alterar el código del juego y crear variantes.

¡En cuanto sepamos algo más sobre el juego, seguiremos informando!

PC | PS | N64 | DC | !

Warcraft III
Estrategia con elementos de rol.
Lanzamiento: mediados del 2001
Blizzard | 1-8 jugadores (min.)

Ya llevan más de un año trabajando en él, y si piden más tiempo, ¡es porque quieren que salga perfecto!

Texto: Gabriel Pérez-Ayala

EL TABLERO DE MANDOS

MINIMAPA: *Aunque aquí aparezca descubierto, en el juego habrá algún tipo de niebla de guerra. Las unidades se representan con el color de su bando.*

PERSONAJE: *El retrato de la unidad seleccionada (no sabemos si estará animado) tiene dos barras: la verde es la salud, y la azul el maná para hacer conjuros.*

DATOS: *Este héroe (tipo Warlord) se llama Doomroar. Es de nivel 10, y cuando la barra negra se rellene de color azul, pasará al 11. ¡Ojo a los atributos!*

ACCIONES: *Los 5 primeros iconos son las acciones básicas (ir, proteger, patrullar, atacar y defender la posición). Los otros 3 son habilidades especiales.*






Tras abatir a un wyvern, un paladín resucita a uno de sus compañeros caídos.


Una ominosa bruma maldita envuelve el campamento de muertos vivientes.



No One Lives Forever™

Bajo ese aspecto de dulce jovencita, Archer esconde armas muy peligrosas. ¡Compruébalo tú mismo!

Si ha existido una década con glamour en este siglo, ha sido la de los 60. Si no naciste a tiempo para vivirlos, no te preocupes: ¡déjate llevar por Archer!



Dentro del modo multijugador, tienes más de diez retos distintos para jugar tanto en red como a través de Internet. ¡Bienvenidos los locos sesenteros!



¡Qué chico más guapetón!, los chicos de los 60 también tenían mucho estilo.

Tienes un montón de escenas de transición para ver a la preciosa Archer.

Presta atención a los escenarios: encontrarás armas en lugares imprevisibles.



La Agente Archer recorrerá escenarios del atractivo Oriente en su viaje para averiguar qué plan se esconde detrás de todo este lío.

No *One Lives Forever* es una aventura de espionaje en primera persona basada en las películas y series de TV de los 60. ¿Recuerdas al Superagente 86, aquel tipo torpe que siempre estaba metiéndose en follones y llevaba consigo los más extraños artilugios? Pues por ahí va la cosa, pero con una importante diferencia: el protagonista no es un agente tontorrón ni un James Bond que vuelve locas a las chicas. Es una mujer, la agente Archer, y presta mucha atención porque su rostro (y su cuerpo) están basados en la modelo Mitzi Martin, de la famosa agencia Elite.

La bella y bailonga Archer (con un estilo tipo Ulala, pero sin pasar por la psicodelia futura) tiene una complicada misión por delante: acabar con agentes corruptos a la vez que se enfrenta a importantes fuerzas internacionales. ¡Aquí está implicado hasta el apuntador! **Empiezas tu misión cumpliendo los objetivos que te piden y, hasta bien entrado el juego, no sabrás qué se esconde detrás de todo este entramado** de espías y conspiradores oficiales dispuestos a todo. Tus armas son las típicas de todo agente secreto de los 60 que se precie; además de pistolas, tendrás pintalabios explosivos, perfume letal, burbujas con infrarrojos... En fin, ¡en el bolso siempre hay que llevar de todo! Los escenarios que recorrerás tienen también mucho glamour: Marruecos, Inglaterra, los Alpes franceses, el Caribe y, por supuesto, (¿cómo podía faltar?) una estación espacial en Rusia. Además de las quince misiones que juegas en solitario, Fox Interactive está trabajando sobre un modo multijugador, con deathmatch incluido. ¡Un shooter muy explosivo!

Ulala ya tiene competidora: la bella Archer.



No One Lives Forever
Aventura de espionaje de los años 60.

Lanzamiento: otoño 2000

Fox Interactive | previsto 1-4 jug.

Espionaje, glamour, armas imprevisibles y malos a mogollón: los locos 60 vuelven y, con ellos, la acción a tope.

Texto: Elena Castellanos



Con su divertida estética, sus banderines y su rematado ¡parecen coches de feria!

Los circuitos de Stunt GP son originales parques tipo atracción de feria o coches de choque ¡pero en miniatura!

Los coches de 'Stunt GP' no sólo corren: también saltan y, si te empeñas, ¡vuelan! Con estos coches teledirigidos, podrás hacer alucinantes acrobacias.

Los derrapes, trombos y saltos muy lejanos te darán puntos en tu carrera.

La sensación de velocidad promete ser una de las bazas fuertes de Stunt GP.

Los circuitos están llenos de rampas para dar saltos.

Para llegar a meta sin sorpresas, vigila siempre tu barra de energía.

Tienes un parque de 16 coches.

De vez en cuando deberás desviarte del recorrido original para reponer energías.

Con los coches de Stunt GP no sólo pilotarás; ¡también volarás!

Equipa a tu coche con unos buenos faros para conducir de noche.

Impúlsate con el turbo antes de saltar para conseguir un buen salto.

¡Cómo molan estos coches teledirigidos!

Un nuevo juego de carreras arcade toma salida. La principal novedad de *Stunt GP* es su fusión de velocidad con saltos acrobáticos tipo skate. Las pistas y circuitos que recorres están llenos de rampas, exagerados peraltes y pistas para hacer loopings, derrapes, acrobacias y cabriolas variadas que no sólo no dejarán a tu coche perjudicado, ¡sino que te darán más puntos! Incluso tienes un modo *Stunt challenge*, donde te encontrarás con una pista al estilo de los skate parks. En ella, podrás hacer todos los stunts que puedas y conseguir puntos con saltos estelares y exhibiciones de destreza.

Esta fusión de gravedad con velocidad hace subir la adrenalina a tope, a la vez que pone a prueba tus habilidades. Si te haces las cabriolas en el modo *campeonato*, irás consiguiendo puntos que te abrirán nuevos circuitos, coches y que te permitirán hacerte con extras para tu vehículo. Puedes conseguir hasta 16 coches, además de mejorar las características de tu máquina. Tienes que vigilar también la barra de energía de tu coche; es importante repostar en las pistas laterales cuando veas que te quedas sin gasolina, para no correr el riesgo de quedarte parado en tu última vuelta.

El modo multijugador para hasta 4 jugadores promete ser muy divertido, ya que te bates tanto en velocidad como en habilidad con los combos. De esta forma, si eres muy bueno en conducción pero te estrellas cada vez que das un salto, estarás perdido. En *Stunt GP* no sólo buscan conductores perfectos, también habilidosos acróbatas.

PC | **PS2** | N64 | DC | E

Stunt GP

Acrobacias con coches teledirigidos.

Lanzamiento: diciembre del 2000

Titus-Virgin | 1-4 jugadores

Stunt GP es una fusión de maniobras acrobáticas tipo skate con conducción y velocidad a todo gas.

Texto: Elena Castellanos





Gift es terriblemente amorfo, de carácter huraño y malas artes, pero aun así ¡es todo un héroe!



Gift

Gift es una especie de guindilla picante en muñeco: está loco y hace reír, pero también provoca escozores. Es un héroe... ¡diferente!

La oscuridad de los escenarios se presta a conseguir estupendos juegos de luz.

Tendrás que accionar un montón de palancas y botones.

¿Es que aquí nadie es normal? Menuda pinta tienen todos.

Si la princesa no fuera tan... exuberante, Gift no se tomaría tantas molestias.

Gift es un muñequito de lo más curioso: es de color rojo pasión, tiene ojos saltones, boca de rana y siempre lleva un bastón con el que desarrollará un montón de facultades: saltará a larga distancia, matará enemigos, lo cargará de energía... Todo esto en cuanto al físico. Respecto a su comportamiento, Gift no se corresponde al típico héroe, más bien al contrario: es vago, protestón, maleducado... En fin, una especie de Mr. Bean en dibu (ya verás lo que hace con tu cámara si no le mueves con precisión).

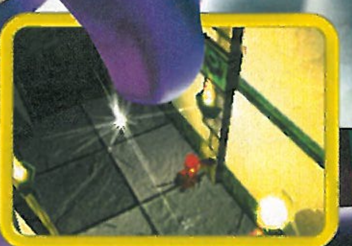
La misión de nuestro moderno y original héroe es rescatar a la bella princesa Lolita Globo, para lo que deberá navegar en las profundidades del mundo de la sombra y la oscuridad. En su camino recorrerá siete mundos plagados de parodias de famosos juegos y películas (el sentido del humor y la sátira son una de las principales características del juego). La mayoría de escenarios que recorres son oscuros y tenebrosos, lo que lo hace más macabro.

En principio, *Gift* viene planteado como un plataformas pero también introduce puzzles en 3D, acertijos y algunos elementos de aventura. El equipo de Eko Software ha desarrollado un motor gráfico 3D especial para el juego. Verás efectos de luz y animaciones increíbles. Pero el aspecto técnico no es lo único destacable de *Gift*, sino más bien su diseño de mundos, personajes y fundamentalmente, del personaje protagonista, al que se ha dotado de una gran personalidad.

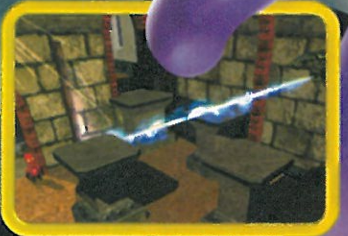
Gift es fruto de la imaginación del director creativo de Cyro, Philippe Ulrich y Régis Loisel, y ha tardado casi diez años en tomar forma y ponerse a navegar por mundos en 3D dejando huella con su color azafrán. Ahora, falta por saber si Gift conseguirá convertirse en una nueva estrella como Crash, Link, Mario, Spyro...



¡Hágase la luz, por favor! Los escenarios se caracterizan por su aspecto tenebroso.



Además de determinados objetos, Gift puede conseguir nuevas vidas.



¡Un rayo de luz en tu camino! Hay energías que podrás utilizar en tu beneficio.



Una de las características de Gift es que puede levitar.



PC | PS2 | N64 | GBC | E

Gift

Juego de plataforma y aventuras para todos.

Lanzamiento: diciembre del 2000

Cryo | Previsto 1-6 jug.

Un nuevo héroe de fuerte personalidad en busca de club de fans protagoniza un plataformas en tu PC.

Texto: Elena Castellanos



moto gp

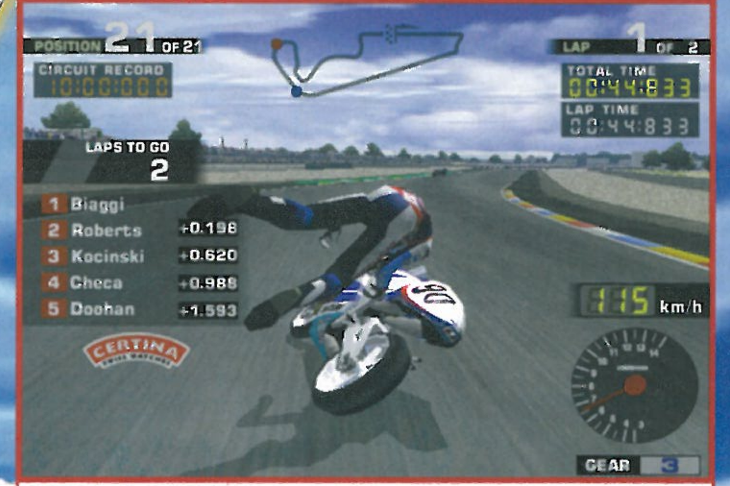
Los mejores pilotos actuales se han colado con sus motos en la PS2 para que les des una batida... Al menos, en la vida virtual. ¡Que no está nada mal!



Cuando te acercas a otros pilotos, ves su foto y su nombre en pantalla.



Eso está bien, chico, ¡qué te acerques al público para saludarle con cariño!



¡Menuda torta! Los golpes están muy bien representados. Tu piloto no quedará en mal estado para seguir pilotando pero perderá muchisimo tiempo.



Los circuitos están reproducidos con un grado de detalle asombroso.



Fíjate en la sombra del piloto, porque resulta casi perfecta.

Hasta la próxima primavera, época en la que se celebra el Gran Premio de Jerez, ¡practica motociclismo en tu consola!





Esa tumbada perfecta para coger la curva sin perder un segundo ¡Genial!



Pero chico, que éste es un simulador de motos, no de hípica. ¡Anda, que...!



El modo multijugador es muy emocionante, sobre todo si te animas a hacer adelantamientos peligrosos.

Los pilotos están animados hasta el último detalle.

Recién salida la Playstation 2, era obvio que había juegos que no se harían esperar: luchas y carreras. Después de *Ridge Racer* (nº 18 de SCREENFUN) como primer exponente de las carreras de coches, estaba claro que las motos (todavía hay muchos conductores que prefieren las dos ruedas a las cuatro) no iban a hacerse esperar. Pero *Moto GP* es algo más que el típico juego oportunista que viene a llenar un hueco convirtiéndose en el primer juego que satisface las necesidades de un determinado público que busca carreras en moto. *Moto GP* es un juego con mucho reprise y mucho trabajo. Para empezar, cuenta con la licencia oficial del Campeonato Mundial de Motociclismo, de manera que te harás con las motos de verdad. Remarcamos este "de verdad" porque nunca habrás visto máquinas tan realistas. Ha sido reproducido hasta el último detalle: desde el chasis hasta la pegatina más escondida. Este hecho, unido al hardware de la PS2, te llevará hasta circuitos en los que las curvas están peraltadas al milímetro. Cada vez que adelantes a un piloto, verás su rostro y su nombre, lo cual resulta un detalle muy útil.

Después están los modos de juego, donde se incluye un campeonato que simula la presente temporada. Cuando Namco se lanza a la pista, lo hace muy en serio, y **todo parece indicar que *Moto GP* no será un simple juego de motos para acompañar el boom de salida de la Playstation 2; es un juego que creará escuela** y que tardará mucho tiempo en ser superado.



PC	PS2	N64	DC	E

Moto GP

Simulación de motos para todos

Lanzamiento: febrero del 2001

Namco	1 jugador

Las dos ruedas ya están preparadas para hacer una salida a todo gas en PS2, ¡y la cosa va muy en serio!

Texto: Elena Castellanos.


¿Quién en este restaurante está tratando de eliminarte?
Él es el camarero, ¿o está el camarero de verdad encerrado en el congelador?
Parece un tipo pacífico ¿o es un asesino a sueldo?
Ella tiene que ser una espía, ¿o flirtearía contigo tan descaradamente si no fuera así?
El Martini es mezclado no agitado. La aceituna está envenenada.
Bond lo sabría. ¿Y tú ?
007 Racing
007 El Mundo Nunca es Suficiente
PlayStation
PlayStation
EA GAMES
MGM INTERACTIVE
PlayStation
NINTENDO64
www.007.ea.com
The World Is Not Enough Interac ve Game 2000 Danjaq, LLC y United Artists Corporation. James Bond, 007 , James Bond Gun y los logotipos de Iris y todas las demás propiedades relacionadas con James Bond ©1962-2000 Danjaq, LLC y United Artists Corpora n. JAMES BOND, 007, James Bond Gun , los logotipos de Iris y todas las dem s marcas come iales relacionadas con Jam s Bond TM Danjaq, LLC. 007 Racing, EA GAMES y el diseño de EA Games son marcas comerc les o marcas comerciales regisradas de Electronic A s Inc en los EE.UU. y u otros paises. EA es una m rca de Electronic ArtsTM . Todos los derechos reservados . PlayStation y el logotipo de PlayStation son marcas registradas y PlayStation 2 es una marca comercial de Sony Computer Entertainment Inc. Nintendo y el sello Oficial de Nintendo



BATMAN of the future: return of the Joker

El Señor de la Noche se ha jubilado, pero la leyenda de Batman no puede morir. ¡Es hora del relevo generacional!

En Ubi Soft lo tienen muy claro: según las encuestas, el 98% de los niños entre 6 y 17 años reconocen el nombre de Batman. "¡Esto es lo que se lleva ahora!", han dicho, y tras soltar un fajo de billetes a Warner por la licencia de la serie de dibujos animados, les han encargado a Kemco que se marquen un jueguecito de Playstation, Nintendo 64 y Game Boy Color sobre el hombre murciélago del futuro.

¡Y aquí tenemos el resultado! Se trata de un beat'em up al estilo *Jackie Chan Stunt Master* (SCREENFUN 13/00), que saldrá a finales de noviembre, justo a tiempo para la campaña de Navidad. El argumento, contado con imágenes estáticas, se basa en la película homónima, que aquí saldrá directamente en video para mayo de 2001.

La tarea de Batman será bien simple: ir de una pantalla a otra inflando de tortas a todos los criminales que se le pongan por delante. Según la situación, tendrás que elegir la configuración del bat-traje, ya sea ofensiva (tienes más ataques de cuerpo a cuerpo), normal (dispones de gadgets especiales), defensiva (te cubres mejor) o sigilosa (para que no te descubran). Un sencillo sistema de lock-on automático te garantiza que siempre estés mirando en dirección al oponente cuando sueltes tus golpes, de manera que hasta los más pequeños de la casa podrán zurrar a los malos sin hacerse un lío con el mando.

Como el Señor de la Noche suele trabajar solo, esta vez no habrá modo de dos jugadores. ¡Si te quieres traer a un leal sidekick al estilo Robin, el pobre tendrá que conformarse con mirar!

PC | PS | N64 | GBC | I

Batman of the future: return of the Joker
Beat'em up superheroico.

Lanzamiento: principios de diciembre

Kemco/Ubi Soft | 1 jugador.

Batman despliega sus alas y sale a cazar criminales virtuales en tu consola. ¡Ya veremos qué tal le va!

Texto: Gabriel Pérez-Ayala

Para que se note que esto es el futuro, no faltan los androides asesinos.

¡Un enemigo armado! Los criminales deben andar desesperados para detener a Batman.

¡Agh, también hay criminales en la GBC! Pues nada, ¡a repartir leña!

Aquí no sabemos si Batman está pegando una patada al malo o haciendo un tiro a puerta. ¡Está claro que las artes marciales han perdido su elegancia de antaño!

Más juegos de Batman

El hombre murciélago ataca por todos los frentes! También de Ubi Soft es *Batman Vehicule Adventure*, para PC y Playstation, donde conduces el Batmóvil y usas armas de fantasía para derrotar a las bandas de supervillanos.

Las nuevas aventuras de Batman es un título exclusivo de Game Boy Color. En él manejas alternativamente a Batman y a Batgirl, y te abres paso con batarangs, ganchos de lucha, bombas y puñetazos. Algunas fases se juegan conduciendo el Batmóvil, la Batcycle e incluso el Jetwing volador. Estrellas invitadas: Joker, Mr. Freeze y Dos caras.



Fantásticos modelos de competición
LEGO® TECHNIC
CREATE 'N' RACE
www.LEGO.com/createnrace
RoboRiders - 6 diferentes para coleccionar
8509-8516
Silver Champion - Dotado con lo último en prestaciones
8458
Speed Slammer - Preparados para la competición
8238
Si estás colgado por la velocidad y las carreras de coches, te encantarán los nuevos y excitantes modelos LEGO TECHNIC®. El modelo Silver Champion - lo más parecido a un Fórmula 1 real, está provisto de infinitos detalles e inimaginables funciones.
Roboriders - hay seis para coleccionar - maravillosas funciones de disparo y 128 discos distintos para lanzar.
Cada Roborider - te da un acceso especial para partecipar en juegos a través de Internet. Con los Speed Slammers y su sólida rampa de lanzamiento podrás competir con tus amigos en verdaderas carreras de velocidad. ¡Preparáte! LEGO TECHNIC® Racing, una fantástica colección de distintos modelos de competición y velocidad a las que añadir mucha diversión en Internet.
LEGO TECHNIC
www.LEGO.com/createnrace
® LEGO is a trademark of the LEGO Group © 2000 LEGO Group

FLASH

Donkey Kong Country

Donkey Kong Country es una recreación de aquel famoso que triunfará para SNES. Hasta ahora, las conversiones de SNES para GBC se consideraban casi imposibles, pero todo parece indicar que *Donkey Kong Country* presentará casi el mismo aspecto que su antecesor. Donkey y su sobrino alborotan por la selva, el barco fantasma y las ruinas de los templos para robarles bananas a los malvados kremlins. Saltará, se balanceará en lianas, galopará sobre animales e irá en vagoneta.



Desperados

Desperados es un juego de estrategia ambientado en el salvaje Oeste, que combina también elementos de aventura y acción. En El Paso, Nuevo México, la compañía ferroviaria Twinnings & Co-Railroad sufre continuos robos. Por este motivo deciden alquilar los servicios del cazarrecompensas John Cooper, y ofrecerle 15.000 dólares de recompensa por llevar los raíles hasta el final y evitar los asaltos. Deberás dirigir a John Cooper y al resto de la banda a través de 25 niveles. En tu camino te enfrentarás a malotes pistoleros, siempre bajo la ley del Oeste.



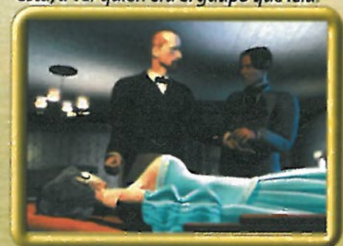
Chicken Run

Después del éxito del filme de animación *Chicken Run (Evasión en la Granja)*, Eidos ha decidido aprovechar el tirón de las simpáticas gallinas y lanzar un videojuego que recrea la acción de la película. El argumento es calcado al film: algo se está tramando en una granja londinense. Se trata de un intento de fuga capitaneado por la valiente Ginger. Deberás escapar de las garras de los malvados y tétricos granjeros Tweedy. El juego está planteado como una aventura, pero con el mismo fondo humorístico y tono cómico que está presente en la película. ¡Queremos a Ginger!

Drácula 2



Como todas las bibliotecas fueran como ésta, a ver quién era el guapo que leía.



¡Ayúdanos, Doctor! Mina no se recupera del mordisco que le dio Drácula.

"Mina será mía". Así de contundente se muestra el conde de las tinieblas al inicio de la segunda parte de *Drácula*, la continuación de la aventura gráfica de horror que ya vivimos hace unos meses (SCREENFUN nº 8). En aquella ocasión, Jonathan Harker conseguía escapar ¡por los pelos! de Transilvania y llevarse a su mujer, Mina, con él. Pero Drácula es una adversario demasiado duro (además de inmortal) como para perecer en una primera aventura. Así que, ni corto ni perezoso, persigue a Jonathan hasta Londres para acabar allí lo que había empezado. Y mientras la terrible amenaza se cierne sobre la pareja de enamorados, Mina sigue sin recuperarse del mordisco que Drácula le dio antes de que consiguieran escapar.

***Drácula II* está traducido al castellano y, a primera vista, cuenta con una ambientación tétrica y tenebrosa, muy similar al primer juego.**

Se repite la interfaz simple, pero a la vez compleja, de la primera parte. Deberás buscar en todas partes, patearte el mapa a fondo y la falta de indicaciones hará que sea fácil quedarte atascado, pero a cambio no será tan simple como otras aventuras guiadas. Además, todo parece indicar que encontraremos puzzles más complicados, nuevos escenarios y alguna que otra sorpresita. ¿Estás preparado para nuevos sustos?



Wild Wild Racing

En Wild Wild Racing también podrás elegir el momento del día y el tiempo.



Dependiendo del grado de dificultad, te enfrentarás a 4, 5 ó 6 coches.

Estaba claro que el estreno de la Playstation 2 iba a traer consigo una serie de juegos fundamentales, y **las carreras 4x4 forman parte de ese ránking de juegos que existen en todas formas y colores y para cualquier plataforma.**

Wild Wild Racing es, como su nombre indica, un juego salvaje. No tienes que preocuparte de tu coche, sino de llegar primero a la meta o cumplir tu objetivo. Tienes cinco mundos, USA, India, Islandia, México y Australia, y cuatro modos de conducción: carrera rápida, campeonato, contrarreloj y reto. Este último consiste en carreras donde tienes un determinado límite de tiempo para encontrar una serie de letras y formar una palabra, conducir en un circuito lleno de obstáculos o empujar un balón hasta marcar un gol. Cada vez que cumples un reto, ganas un nuevo coche o un nuevo motor para tu máquina.

Aunque *Wild Wild Racing* tiene todo para convertirse en un divertidísimo juego de carreras, lo cierto es que tampoco inventa nada. Así pues para que el juego consiga éxito y no se convierta en uno más de los tantísimos juegos de carreras salvajes, será necesario que los programadores saquen todo el jugo de la Playstation 2 y consigan circuitos con una resolución increíble y una buena sensación de velocidad.



Hellboy

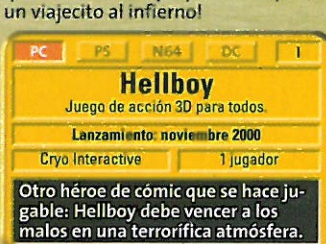


Hellboy engaña: va con los buenos. Pero por su pinta, nadie lo diría.



Además de puzzles, en Hellboy también tendrás combates decisivos.

Dentro de la fiebre de sacar juegos protagonizados por héroes de cómic, aparece *Hellboy*. Puede que no lo conozcas, porque no es especialmente famoso en nuestro país; sin embargo, en EE UU ha llegado a ser una auténtica institución, y su autor, Mike Mignola, está considerado uno de los mejores ilustradores de los años 90 (si quieres conocerle mejor, ésta es su web oficial: *www.hellboy.com*). Ahora que ya conoces al protagonista, te contamos la historia: en 1962, dos agentes secretos, Hellboy y Sara, fueron enviados a una misión secreta en Checoslovaquia. El viaje se convertirá en una pesadilla cuando se den cuenta de que les han tendido una trampa y están encerrados en un psiquiátrico. En su forzoso encierro, descubrirán que un hombre está intentando abrir la puerta que se convertirá en el pasaje para la entrada al mundo de las fuerzas del mal. ***Hellboy* es un juego en 3D de acción, ambientado en una terrorífica atmósfera a medio camino entre las sombras de Edgar Allan Poe y el terror sobrenatural de Lovecraft.** Y no podía faltar un poco de acción a lo Stephen King. Se alternan trampas con puzzles, búsqueda de objetos y secuencias de combates en los momentos cumbres. El propósito del juego queda claro en el propio título: ¡hacer un viajecito al infierno!



FLASH

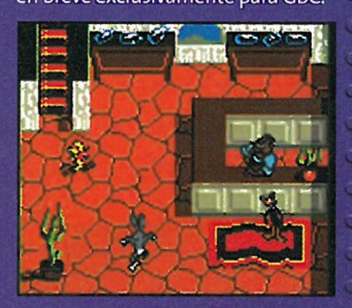
3, 2, 1, a pitufar

Los locuelos bajitos de color azul y gorro blanco, o sea, ¡los Pitufos!, se apuntan a la moda de las carreras para Playstation en un juego pensado en principio para niños de 4 a 7 años de edad por la facilidad de su manejo. ¡O para los más mayores que disfruten haciendo el Peter Pan por un día! Circuitos especiales en el país de los Pitufos e ítems con el toque de los enanitos especiales harán recordar viejos tiempos. Nuevamente, los dibujos animados llegan al mundo de las consolas. ¡A pitufar!



Looney Tunes, venganza marciana

Marvin, el marciano, está muy enfadado. No solamente ha sido enviado de vuelta a Marte y expulsado de la Tierra después de su intento de destruirla, sino que además no recibe correctamente las señales de televisión terrestres y no puede ver todo lo que quiere. Con ayuda de su nave, viajará de nuevo hasta nuestro planeta, donde le esperan los Looney Tunes. La otra vez se rieron de él, pero ahora las cosas pueden cambiar. *Looney Tunes, venganza marciana* saldrá en breve exclusivamente para GBC.



007 Racing

Para ser uno de los mejores agentes secretos de todo el mundo, hace falta ser también un estupendo piloto, lo que significa realizar las cabriolas más complicadas sobre dos ruedas.

Así comienza el juego *007 Racing*. Tendrás un montón de misiones que llevar a cabo, siempre motorizado: desde salvar a tipos importantes a punto de ser asesinados hasta detener a los malos. El resultado son persecuciones a todo gas con un toque *Driver*, pero con el elegante superagente James Bond al volante.

Dead or Alive 2 *Hardcore*



Cada luchador tiene sus propias técnicas de ataque especiales.

Nuevas arenas: The L's Castle llama la atención.

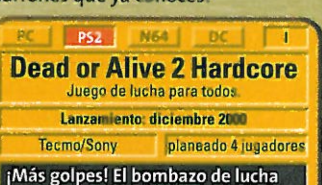
Ningún otro juego se ha llevado al mercado mundial en tantas versiones distintas. Cuando apareció *Dead or Alive 2* en América para la Dreamcast de Sega y al mismo tiempo para la Playstation 2 en Japón, muchos fans se quejaron de que este juego de lucha ya no motivaba. No se podían activar ningún traje ni personajes ocultos. En la versión Dreamcast europea que apareció recientemente, el juego es más ágil, y se pueden activar distintos trajes (los de las chicas son los más impresionantes).

Pero hay más novedades: a partir de diciembre vuelve a salir una nueva variante, *Dead or Alive 2 Hardcore*, para Playstation 2, que promete ser de lo más emocionante.

Se han madurado sobre todos los movimientos especiales. Se han incluido nuevas arenas más grandes y dos personajes ocultos. El resto se mantiene como siempre: en el modo *Story, Time Battle, Tag Team* o *Survival* se amontonan doce luchadores con técnicas y estilos de lucha especiales.

En el apartado gráfico sobresalen las estupendas animaciones, trajes muy ricos en detalles y, sobre todo, grandes arenas de lucha, que tienen distintos niveles.

Por lo demás no te preocupes: ¡siguen las voluptuosas mujeres y los tiarrones que ya conoces!



MechWarrior 4



Un MadCat enemigo acaba de agujerear toda la carcasa de tu Mech.

En el cuartel general construirás el Mech de tus sueños.

En el año 3063, poderosos clanes familiares luchan por la supremacía en la Vía Láctea, y para ello cuentan con los mechs (enormes robots de lucha, armados hasta los dientes con cañones de partículas, rifles láser y lanzamisiles). Eres el sucesor del trono de la casa de Avion, un experto piloto de mechs, y han asaltado tu planeta natal aprovechando tu ausencia. Lucharás en 26 misiones contra las tropas invasoras de la casa Steiner.

Tu camino te lleva a través de los más variados paisajes. Lucharás en territorios desérticos y selváticos, y tomarás parte en batallas por complicadas callejuelas y parajes montañosos. Para que sigas manteniendo la situación bajo control, puedes construirte tu robot en el cuartel general partiendo de 21 modelos de mechs (siete de los cuales hacen su debut en esta cuarta parte) y más de 40 tipos de armas para equiparlos. La armadura se dividirá en dos tipos: antibalas o antienergía.

A diferencia de los primeros tres juegos de *MechWarrior*, los mechs se van a mover ahora de forma mucho más ágil y rápida, casi como en un shooter. La simulación de antaño, detallada hasta las tuercas de los robots, se va a dejar en segundo plano. En su lugar, habrá una interfaz más sencilla, con menos comandos de teclado, de manera que puedas combatir de forma más intuitiva.



Sheep



Por cada salto de altura obtendrás puntos extra. ¿Olimpiadas ovejeras?



Tus ovejas se dirigen a la segura plataforma del camión.

A contar ovejitas y dormir con los angelitos! No te lo creas, tendrás que estar bien despierto y aguzar el ingenio para jugar a *Sheep*.

En este original juego de puzzle de Empire Interactives tendrás hacer el estresante trabajo de un pastor (hay cuatro para escoger). **Como en la vida misma, tu tropa lanuda no es demasiado espabilada.** Sin una mano que les guíe, estos estúpidos animales van directos a las rejas eléctricas, acaban desmenuzados en la trilladora o se convierten en la comida de los hambrientos lobos. Usando el ratón o el pad, tienes que correr alrededor del rebaño y obligarlo a ir hacia la salida más segura.

Por suerte, puedes permitirte un par de errores. Dependiendo del grado de dificultad del escenario, no hará falta que salves a todas las ovejas. Para que la labor de pastoreo resulte algo más interesante, se han ocultado diversos interruptores y plataformas en los niveles. Cuando una de tus lanudas amigas pase por encima, se abren las puertas a nuevos territorios. En los niveles más avanzados aumentan los retos: hay que pintar a las ovejas en una cuba antes de que quede el camino libre.

Un total de siete mundos (más uno extra secreto), que totalizan 28 niveles, deberán ser superados antes de guiar a las ovejitas hasta su salvación.




Atrévete a jugar con contrincantes de tu mismo nivel.
ya.com INTERNET_FACTORY
Si buscas jugadores que estén a tu misma altura los encontrarás, **a partir del 7 de Noviembre**, en GameLoft.ya.com.La 1ª red mundial de servicios para jugadores en Internet. Y además: noticias, trucos, análisis de los juegos,etc.
GameLoft.ya.com

Nuevo portal

Sega y Telefónica llegan a un acuerdo definitivo



Sega y Telefónica han firmado un acuerdo que interesará tanto a jugones como a internautas. Ambas compañías se han aliado para crear un portal de videojuegos que podrás encontrar en: *dreamcast.terra.es* (¡sin las tres www!). Dentro de este portal, vas a poder encontrar, entre otras cosas, tarifa plana por 2.750 pts. al mes de 6 de la tarde a 8 de la mañana (fines de semana y festivos, todo el día). Esta web también incluirá el portal de juegos *Dreamarena*. Y si eres usuario de Dreamcast y contratas la tarifa plana, te obsequiarán con un regalito: el juego *Planet Ring* con el micrófono necesario para jugar online a través de Internet.



Rubias o morenas, nos encantan todas, ¡sobre todo las ciberchicas!

Chicas digitales

¡Fondos de escritorio sexys inspirados en chicas de videojuego!

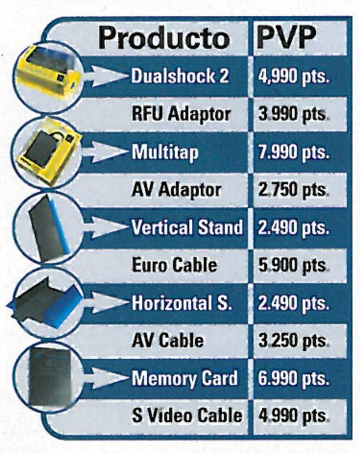
Olvidate de Hollywood: ¡el mundo de los videojuegos tiene sus propias estrellas y sus encantos! Desde *Lara Croft* a la chica de los boxes de *Ridge Racer*, Ai Fukami, pasando por la bella *Regina* de *Dino Crisis*. Pues bien, navegando hemos encontrado una web que rinde homenaje, ¡escotes incluidos!, al género femenino digital: *www.gamebabe.de*.

La web está en alemán, pero con un poco de tiento sabrás guiarte por ella y encontrarás imágenes de las superestrellas de todas las plataformas, desde PC a PS2. Si quieres un monitor con *Dead or Alive* o un fondo de escritorio de Ulala o conseguir imágenes muy sexys para decorar tu carpeta, ya lo sabes: ¡a navegar!

¡PS2 news!

Estamos contando los días

El mes pasado te hablábamos del sistema de reservas que ha llevado a cabo Sony en previsión de la enorme demanda a la que se enfrentaba. A cierre de la campaña, se han recibido y validado 40.000 cupones de reserva. Las consolas se empezarán a despachar el día 24 de noviembre. Aunque no todos aquellos que la hayan reservado la tendrán ese mismo día, desde Sony se afirma que la espera máxima será de un mes. La lista del orden de reservas, que informa al consumidor sobre cuándo puede retirar su Playstation 2, se publicó en *www.es.scee.com* el pasado 20 de noviembre. Te adjuntamos también un cuadro informativo con el precio oficial de los accesorios.



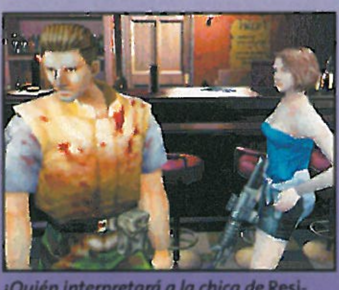
Producto	PVP
Dualshock 2	4.990 pts.
RFU Adaptor	3.990 pts.
Multitap	7.990 pts.
AV Adaptor	2.750 pts.
Vertical Stand	2.490 pts.
Euro Cable	5.900 pts.
Horizontal S.	2.490 pts.
AV Cable	3.250 pts.
Memory Card	6.990 pts.
S Video Cable	4.990 pts.

De zombis a estrellas de Hollywood

Terror consolero de cine

Los mutantes de *Resident Evil* y *House of the Dead 2* son una fuente de inspiración para Hollywood. Con un presupuesto de 40 millones de dólares se rodará, a partir de enero de 2001, una película sobre *Resident Evil* en EE UU. La idea es que llegue a los cines en otoño, época en que se celebra Halloween. Y a finales de 2001 los zombis de *House of the Dead 2* también saldrán de la consola para ir al cine. ¡Ya tenemos la carne de gallina!

Para hacer carrera en el cine no hace falta ser demasiado guapo...



¿Quién interpretará a la chica de Resident Evil Jill Valentine (dcha.) en el cine?



Sonido PS2

Melomanía con diseño PS2

¿Eres un freak del diseño y te parece que la estética de tu Playstation 2 es fantástica? Entonces, te encantará la *Soundstation 2* de Logic 3: el sistema de altavoces de 300 watios con subwoofer se puede conectar a la PSOne, Playstation I y II, a tu PC o a tu televisor mientras juegas.

Puedes conseguir este sistema a través de Internet a un precio aproximado de 50 dólares (9.500 aprox.) en la web *www.logic3.com*.

Autómatas de compañía

¿Quieres saber como serán las mascotas del futuro?



Los perros autómatas también mueven la colita (www.aibo.com).

No ensucian y, si los apagas, se quedan sin dar la lata en su cajita: los animales domésticos electrónicos están de moda. La segunda generación de los perros Aibo (izda.) mueve las orejas, toma fotografías y expresa sentimientos. Mientras, su competencia, iRobot (dcha.), se puede programar e incluso permite transmitir imágenes.



Un diseño muy original (www.irobot.com)

Pentium 4

Intel presenta su nuevo procesador Pentium 4



Un problema: Se calienta un poco, pero los fabricantes ya están ideando sistemas de ventilación como el de la imagen

Desde el 20 de noviembre, ya está en la calle el nuevo procesador Pentium 4 de Intel Corporation, la CPU más potente creada hasta la fecha por Intel. Este procesador a 1,5 Mhz incluye un bus de sistema a 400 MHz que proporciona una velocidad de transferencia de 3,2 GB entre el procesador y el controlador de memoria. Y para los más entendidos: incorpora la nueva arquitectura *NetBurst™* ideada para sacar el máximo partido a las nuevas tecnologías de Internet así como la compresión y decodificación de vídeo y audio.

En eXclusiva

La PS2 se queda atrás

El gigante del software, Microsoft, tiene a los desarrolladores de juegos bajo el punto de mira y les presta todo el apoyo técnico necesario. Sony, sin embargo, parece no hacerlo con los desarrolladores de la PS2 a pesar de que su consola es técnicamente más complicada de programar. El primer desertor: Lorne Lanning, el fundador de Oddworld y el creador de *Abe's Odyssey*. Su nuevo bombazo, *Munch's Odyssey*, aparece para el lanzamiento de la X-Box a finales de 2001 ¡y saldrá en exclusiva para la consola de Microsoft!

¡Agárrame!

La Game Boy Color despega



¡Agarra bien a tu Game Boy Color con los PowerHandles!

Si echas de menos agarrar bien tu Game Boy Color, necesitas los *PowerHandles* de Thrustmaster. Gracias a su batería integrada, la GBC funciona durante 12 horas. Además, si conectas el adaptador de corriente, no tendrás límite de tiempo. Eso sí, parecerá que tu GBC va a despegar en cualquier momento... ¡contigo detrás!
Información: *www.thrustmaster.com*

¡Ponte al volante!

A nueva generación de consolas, nuevos periféricos

El nuevo volante de ThrustMaster (izda.) es una réplica exacta del incorporado en el último coche de la casa Ferrari, el *360 Modena F1*. Se trata de un sistema para PS y PS2 equipado con pedales de acelerador y freno, textura de goma y sistema de fijación rápida. En la parte trasera del volante, con el mismo sistema que poseen los automóviles de Fórmula 1, se pueden encontrar cuatro palancas. Dos de ellas pueden ser utilizadas para el cambio de marchas; las otras dos pueden sustituir a los pedales. Por su parte, Acclaim no se queda atrás y saca otro volante modernísimo con la licencia exclusiva de la casa McLaren. El *McLaren Steering Wheel* sale para PS2 y Dreamcast, aunque también es compatible con Playstation. Tiene un diseño vanguardista y, además, la palanca de cambios y el freno de mano están por separado, lo que le permite una mayor jugabilidad. ¿Con qué escudería te quedas?



¡Más 'Diablo'!

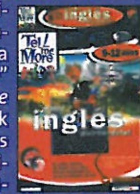
Edición especial para fans

Havas Interactive ha anunciado el lanzamiento de una edición especial limitada de *Diablo 2* a principios del próximo mes de noviembre con un precio de 7.595 pts.

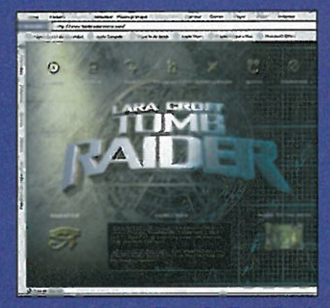
Diablo 2: edición especial reúne el juego completo de *Diablo 2* en CD ROM para PC, el exclusivo DVD de vídeos de *Diablo 2* y la única guía oficial del juego.

TELEGRAMA

'Tell Me More Kids'



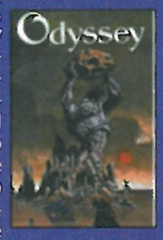
La compañía Loditef ha decidido hacer suyo el lema "aprende, jugando" y presenta *Tell Me More Kids*, un pack compuesto de dos CD-ROMs interactivos y unos auriculares. Los CDs contienen un karaoke, dibujos animados, un marcador, un álbum de palabras y un montón de juegos diferentes. Los juegos están basados totalmente en la tecnología del reconocimiento de voz. Hay 3 modos dentro de cada actividad *(intuye, comprende y exprésate)* para practicar la comprensión oral y hablar correctamente. *Tell Me More Kids* se comercializa en tres versiones: para niños de 4-7 años, de 7-9 años y de 9-12 años. Si quieres aprender inglés y pasarlo bien... *¡Tell Me More Kids!*



La web de 'Tomb Raider'

¿Estás como loco por averiguar más cosas de la película *Tomb Raider?* Pues en *www.tombraidermovie.com*, la web oficial, verás el casting, el argumento definitivo del film, una entrevista con el director en la que habla de sus anteriores trabajos... Y esperamos que en breve incluyan el primer trailer. ¡A este paso, Lara Croft se convertirá en la James Bond del siglo XXI!

'Odyssey': el libro



A partir de ahora, el juego *Odyssey* para PC va a venderse conjuntamente con el libro oficial del juego al mismo precio al que se venía ofreciendo (7.450 pts.). Dicho libro incluye ilustraciones y una breve historia de los personajes mitológicos y los escenarios que aparecen en el juego. ¡Muy ilustrativo!



Si te hiciste con el juego *Odisea* antes de que incluyera el libro y no te quieres quedar sin las estupendas ilustraciones, ¡nos escribes! Sorteamos 15 libros del juego. La dirección es: SCREENFUN, ref.: Odisea, apdo 14.116, 28080 Madrid.

Vuestro Top 10





PERFECT DARK 10

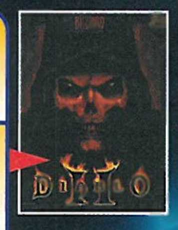




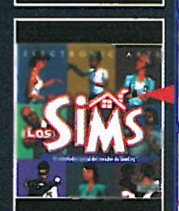




1. **Final Fantasy VIII** — SQUARE – PS, PC (1)
   Sigue imbatible el nº 1..., ¡pero este mes Diablo 2 no le ha pillado por los pelos!



2. **Diablo II** (10) — BLIZZARD – PC
   Los 5 héroes de Diablo 2 han viajado al infierno, ¡y ahora viajan a lo alto del top!





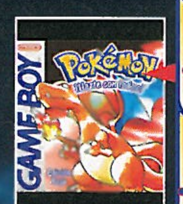
3. **Los Sims** (11) — MAXIS – PC
   Con una nueva expansión en la calle, los Sims son más populares que nunca.



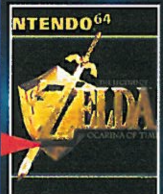




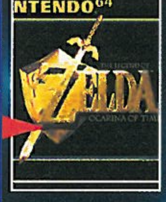
4. **Tomb Raider IV** (4) — CORE DESIGN – PS, PC, DC
   Lara es experta en encaramarse a sitios difíciles, ¡como lo alto del top!



5. **Pokémon** (5) — GAME FREAK– GB
   Pikachu y sus colegas acaparan los votos de los usuarios de Game Boy.







6. **Zelda: Ocarina of Time** (7) — NINTENDO – N64
   Zelda es uno de los superveteranos del top. ¡A ver qué pasa con Majora's Mask!

FINAL FANTASY VIII



7. **Age of Empires II** (17) — MICROSOFT – PC
   Un gran juego de estrategia, que vuelve a estar de moda con The Conquerors.







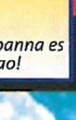
8. **Metal Gear Solid** (2) — KONAMI – PS, GBC, PC
   Tras romperle el cuello a un guardia, Snake corre a ocultarse en el octavo puesto.

TOMB RAIDER IV 4



9. **Resident Evil 3** (3) — CAPCOM – PS, PC
   Los zombis buscan carne fresca, y Jill sale por piernas, ¡que las tiene largas!





10. **Perfect Dark** (19) — RAREWARE – N64
    James Bond no tiene ni idea: ¡Joanna es la que de verdad parte el bacalao!

Sistema Top 5







PC

1. **Diablo II** — BLIZZARD — Rol de acción y cacería de monstruos
2. **The Sims** — MAXIS — Simulador de vida diaria
3. **Age of Empires 2** — MICROSOFT — Estrategia histórica en tiempo real
4. **Commandos** — PYRO STUDIOS — Estrategia militarista
5. **Quake III** — ID SOFTWARE — Shooter explosivo

PLAYSTATION

1. **Final Fantasy VIII** — SQUARE — Rol de diseño
2. **Tomb Raider IV** — CORE DESIGN — Aventura de acción y exploración
3. **Metal Gear Solid** — KONAMI — Aventura de espionaje e infiltración
4. **Resident Evil 3** — CAPCOM — Horror súper zombi
5. **Driver** — REFLECTIONS — Velocidad criminal

NINTENDO 64

1. **Zelda: Ocarina of Time** — NINTENDO — Rol de acción y fantasía
2. **Perfect Dark** — RAREWARE — Shooter y espionaje en primera persona
3. **Pokémon Stadium** — NINTENDO/GAME FREAK — Poké-lucha
4. **Donkey Kong 64** — RAREWARE — Jump&run bananero
5. **Pokémon Snap** — NINTENDO — Safari fotográfico



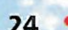














P 18 20

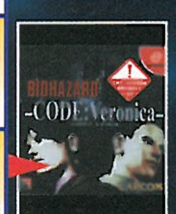


(9) **Pokémon Stadium** — 11
NINTENDO – N64
Primero te haces con todos, ¡y luego los pones a competir en el estadio!



(12) **Commandos** — 12
PYRO STUDIOS – PC
Bajo fuego enemigo y con el sol de cara, los comandos aguantan en su puesto.

(13) **Driver** — 13
REFLECTIONS – PS, PC
Driver mantiene firme su velocidad, y adelanta este mes a Gran Turismo 2.



(14) **RE: Code Veronica** — 14
CAPCOM – DC
El juego que no le puede faltar a ningún usuario de DC. ¡Una aventura de lujo!

Donkey Kong 64 — 15 ¡VUELVE!
RARE – N64
Donkey vuelve de sus vacaciones, dispuesto a dar más guerra que nunca.



(8) **FIFA 2000** — 16
EA SPORTS – PC, PS
La estrella del equipo se ha lesionado... ¡pero aún queda mucho partido!

(6) **Gran Turismo 2** — 17
POLYPHONY DIGITAL – PS
Unos meses corre en los primeros puestos; otros, baja a a boxes a cambiar las ruedas.



Virtua Tennis — 18 ¡NUEVO!
SEGA – DC
Pronto tendrá que competir con el Mario Tennis por el favor de nuestros lectores.

(16) **Resident Evil 2** — 19
CAPCOM – PC, PS, N64, DC
La primera aventura de Claire sigue recibiendo votos todos los meses.





Pokémon Snap — 20 ¡NUEVO!
NINTENDO – N64
Sonríe, Pikachu... ¡clic! Los pokémon ya tienen tres juegos dentro de la tabla.

Juegos para una isla desierta

¿QUÉ CINCO JUEGOS TE LLEVARÍAS A UNA ISLA DESIERTA?

Parker A. Davis

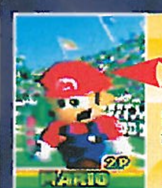


Productor de Call to Power 2

Con nueve años de experiencia a sus espaldas, el Sr. Parker es todo un veterano de la industria. Entre los juegos que ha trabajado se cuentan títulos como *Disney Jungle Book* (SuperNintendo), *Jurassic Park* y *Small Soldiers* (PS). También a participado en *Barbie Digital Makeup*, ¡pero esto último nos lo confesó por lo bajini!

1. **X-Wing** — La historia es muy inmersiva, y consigue ser divertido y creíble a la vez.
2. **Diablo** — Me gustan sobretodo las voces, y la ambientación es genial, ¡te mete dentro!
3. **Command & Conquer** — Tiene un estupendo equilibrio de unidades. Fue mi primera experiencia en red.
4. **Age of Empires 2** — Para ser un juego de estrategia, la narración de la historia está muy conseguida.
5. **Wizardry** — Inspiró mi imaginación. Su estructura de juego es simple, pero con fundamento.

Los más jugados en ScreenFun



1. **Mario Tenis** — NINTENDO-N64
Y nosotros que pensábamos que con Virtua Tennis teníamos bastante... ¡Mario, eres un genio!
2. **Earth 2150** — TOPWARE INTERACTIVE-PC
Tras el vicio compulsivo de Dark Reign 2, nos hemos animado a probar Earth 2150... ¡y no está nada mal!
3. **Power Stone 2** — CAPCOM-DC
Mario Tenis es muy deportivo, pero darse de tortazos es algo que nunca pasa de moda por aquí.
4. **Giga Wing** — CAPCOM-DC
¿Tienes quince minutitos para gastar? ¡Pues píllate un pad, que vamos a batir el récord de puntos!



DREAMCAST

1. **RE: Code Veronica** — CAPCOM — Horror zombi peliculero
2. **Virtua Tennis** — SEGA — Simulador de tenis
3. **Soul Calibur** — NAMCO — Lucha 3D con espadas
4. **Crazy Taxi** — SEGA — Velocidad enloquecida
5. **Dead or Alive 2** — TECMO — Lucha 3D neumática



GAME BOY

1. **Pokémon** — GAME FREAKS — Rol y coleccionismo
2. **Tomb Raider** — CORE DESIGN — Aventura de exploración arqueológica
3. **Metal Gear Solid** — KONAMI — Aventura de espionaje e infiltración
4. **Zelda IV: Link's Awakening** — NINTENDO — Rol de acción fantástico
5. **Wario Land 3** — NINTENDO — Jump&run clásico



Los más esperados

¡Ya falta menos!

1. Final Fantasy IX (PS)
2. Shenmue (DC)
3. Commandos 2 (PC)



ScreenFun ¡SORTEO!

¿Tu juego favorito no sale en la lista? ¿Está muy abajo? ¡Ayúdalo! Mándanos una postal votando a 5 juegos. Dinos también un juego que te gustaría tener (incluyendo su plataforma: PS, PC, DC, N64...) ¡Cada mes regalamos 5 juegos! La dirección es: SCREENFUN, ref.: Éxitos 19, apdo 14.116, 28080 Madrid.



Así puntuamos en SCREENFUN

Para que no te líes, aquí tienes un desglose de los contenidos de nuestras fichas de puntuación.

En SCREENFUN sometemos a todos los juegos nuevos a un profundo y exhaustivo chequeo, para que encuentres lo que más se ajuste a tus preferencias. Es importante tener en cuenta que cada plataforma tiene su propio criterio: un juego en Game Boy puede tener unos gráficos de diez, pero esos mismos gráficos en una Nintendo 64 apenas merecerían un uno. Todos los juegos analizados en el *Banco de pruebas* están ya a la venta, o está previsto que salgan al mercado en el mismo mes que la revista.

El Sistema

Dentro del rectángulo rojo indicamos las plataformas en las que analizamos el juego.:

PC:	MS-DOS y Windows	GBC:	Game Boy Color
PS:	Playstation	GB:	Game Boy
DC:	Dreamcast	N64:	Nintendo 64

El rectángulo verde indica que el juego ya ha sido revisado por SCREENFUN.

El rectángulo naranja indica si está prevista o existe otra edición del juego en esta plataforma.

¿Español o inglés?

E significa que existe una versión con los textos en pantalla en español. La I significa que están en inglés.

Tipos de jugador

Principiante: prefieren las cosas sencillas. No les gusta pasar mucho tiempo aprendiendo a jugar.
Avanzado: el jugador medio.
Experto: les gusta la complejidad. Tienden a especializarse en uno o dos géneros de juego concretos.

El precio

El precio de venta al público (P.V.P.) recomendado por el fabricante, aunque a veces se pueden conseguir más baratos.

El fabricante

Una casa desarrolladora de prestigio puede dar ciertas garantías.

Multijugador

¿Cuántas personas pueden jugar a la vez?

Requisitos especiales

En el caso de PC, *'Mín.'* indica el equipamiento mínimo necesario, y *'Rec.'* se remite a las características recomendadas. Si tu ordenador no cumple con estos requisitos, la diversión está en peligro. En el caso de PC, se indican los periféricos compatibles.



Gráficos

¿Son bonitos o realistas? ¿Tienen un diseño original o divertido? ¿Cómo combinan los colores? ¿Hay errores de clipping o de redibujado? El apartado visual se juzga aquí.

Sonido

Puntuamos tanto la cantidad como la calidad de los temas musicales y los efectos sonoros, así como su uso inteligente. Si uno de estos elementos falla, la nota se resiente.

Jugabilidad

Este apartado juzga, sobre todo, la mecánica de juego, pero incluye también la facilidad de control, si la dificultad está bien ajustada, los extras y modos de juego... ¡Un montón de cosas!

SCREEENFUN CINE

Cuando puntuamos una película, en vez de gráficos, sonido, y jugabilidad, hablamos de:
Espectáculo: ¿tiene muchas escenas de acción?, ¿cientos de extras?, ¿vestuario de época?, ¿fenomenales efectos especiales? Normalmente, cuanto más dinero hayan gastado en la producción, mejor.
Emoción: ¿da miedo, hace reír o llorar? ¿Crea suspense? Si consigue provocar intensas emociones e implicar al espectador en lo que está viendo, obtendrá buena nota en este apartado.
Desarrollo: aquí juzgamos si la película mantiene un buen ritmo y cuenta la historia con maestría. ¡Para cinéfilos!

Lo que nos gustó

Éstas son las características más atractivas y destacables del juego.



Lo que no nos gustó

Aquí comentamos los reproches más significativos que se le pueden hacer al juego, desde errores graves a pequeñas carencias.

El resumen

Breve y conciso: la impresión general que nos hemos llevado y lo que puedes esperar, sin entrar en detalles.

La nota final de SCREENFUN

Aunque la jugabilidad suele ser determinante para el juicio final, en algunos juegos hay otros aspectos a tener en cuenta que modifican la nota, que mencionamos en el resumen o en el texto principal.

Los géneros

A veces, mirar el género del juego te puede dar una idea rápida de en qué consiste. Aquí tienes la nomenclatura:

Aventura

Pueden ser gráficas, como las típicas de pinchar con el ratón (El día del tentáculo, Monkey Island) *o de acción* (Tomb Raider, Metal Gear Solid). *Las del estilo* Resident Evil *son aventuras de horror.*

3D-shooter

En primera (Quake, Golden Eye) *o tercera persona* (Evolva, MDK, Messiah). *A los clásicos juegos matamarcianos los llamamos shoot'em up, y pueden ser en 2D* (Space Invaders, R-Type) *o 3D* (Starfox).

Lucha

En 3D (Soul Calibur, Tekken) *o 2D* (Street Fighter, Guilty Gear). *Incluye los beat'em up, donde peleas con muchos enemigos a la vez y avanzas pantallas* (Final Fight)

Deporte

Simuladores de fútbol (los FIFA), *Golf* (Mario Golf), *Baloncesto* (la serie NBA) *¡o incluso caza* (Deer Hunter) *o pesca* (Reel Fishing)!

Vuelo

Así llamamos tanto a los simuladores de vuelo de todo tipo: civil (Flight Simulator), *combate* (Ace Combat), *naves* (X-Wing) *o acrobáticos* (Pilotwings).

Velocidad

Los juegos de conducción o carreras. Pueden ser simuladores (Gran Turismo, Colin McRae Rally) *o tipo arcade* (Crash Team Racing, Crazy Taxi, Mario Kart).

Rol

Clásico (Final Fantasy, Might&Magic) *o de acción* (Zelda, Diablo). *Aquí llevas a uno o más personajes que dialogan, pelean y a veces van ganando nuevas habilidades.*

Jump & Run

En 2D (Rayman, Super Mario World) *y 3D* (Rayman 2, Sonic Adventure, Spyro). *Aquí necesitas buena coordinación, reflejos e inteligencia para resolver algunos puzzles.*

Estrategia

En tiempo real (Command & Conquer, Ageof Empires) *y por turnos* (Civilization, SM's Alpha Centaury). *También está la estrategia de construcción* (SimCity, Dungeon Keeper).

Misceláneo y puzzles

Misceláneos son juegos que no sabemos clasificar de forma exacta (Mario Party, Bomberman). *Los puzzles son todos los juegos estilo* Tetris *o* Puzzle Bobble.

Las notas de SCREENFUN

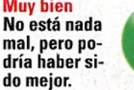


10 – Alucinante: ¡Un rey de reyes! Un juego para llevar a los altares. ¡Píllalo!

9 – Sobresaliente: ¡Nos ha entusiasmado! De éstos no hay muchos cada mes.

8 – Notable: ¡Un gran juego! No te arrepentirás, esto es calidad de la buena.

7 – Muy bien: No está nada mal, pero podría haber sido mejor.



6 – Bien: Está bien, pero no nos ha impresionado. Normalito.



5 – Aprobado: Tiene serios defectos, sólo aprueba por los pelos.

4 – Insuficiente: ¡Ugh! No se te ocurra ni alquilarlo, no vale ni para una tarde.



3 – Mal: ¿Es broma o qué? ¡Jugar a esto es un auténtico castigo!



2 – Muy mal: Es increíble que haya llegado a las tiendas. ¡Sinvergüenzas!

1 – Basura: Nota reservada a juegos ofensivos, insultantes o de mal gusto.

SCREENFUN
スクリーンファン・イン・ジャパン
SCREENFUN EN JAPÓN

すぎやまこういち 交響組曲 DRAGON QUEST VII

Por fin salió a la venta la séptima entrega de 'Dragon Quest'. ¿El resultado? ¡Arrasó!

En España es una saga desconocida, pero en Japón goza de tanta popularidad como *Final Fantasy*. El primer *Dragon Quest* salió a la luz en el año 1986, y entre las seis primeras entregas ha vendido ¡más de 22 millones de unidades! Teniendo en cuenta que en aquellos años el número de consolas instaladas en los hogares japoneses no era tan elevado como ahora, ya te puedes hacer a la idea de lo que *Dragon Quest* supone para la comunidad consolera de Japón.



Una pancarta anunciaba el día y la hora a la que se ponía a la venta el juego.


¿Reconoces este diseño de personajes? ¡Es de Akira Dragonball *Toriyama!*

Aunque no ha contado con una publicidad tan brutal como la de *FFIX*, el día del estreno fue más animado, ya que a las ansias de los seguidores de la saga se sumó un soleado día de fin de semana. Los fans llevaban cinco años esperando una continuación de *DQVI*, y el día de lanzamiento de *DQVII* ha venido retrasándose desde diciembre del pasado año. Este retraso se ha debido a las mejoras de última hora que se han ido introduciendo en el juego.


¡Una buena ocasión para inmortalizarse junto a los protagonistas del juego!

El caso es que *Dragon Quest VII* es ya una realidad, que tan sólo en una semana ha vendido más de 2.800.000 unidades, batiendo así el récord de lanzamiento de *FFIX* y manteniéndose en el primer puesto de las listas de ventas durante dos semanas. Se espera que las ventas finales de esta nueva entrega de *Dragon Quest* superen los 4 millones de unidades, ¡y ya le queda muy poco para conseguirlo! La máquina del merchandising ya se ha puesto en marcha, y además de salir a la venta la banda sonora original del videojuego, las jugueterías están invadidas con personajes de *Dragon Quest*.

JAPONEWS
スクリーンファン・イン・ジャパン

Si pensabas que las japonesas son todas de cabello oscuro y piel pálida, déjanos que te presentemos la última moda: las chicas 'yamambas'.



Yamambas

En la mitología japonesa, las yamambas son unas brujas sanguinarias de la montaña cuyos atributos físicos eran similares a los de una estrafalaria moda que han adaptado algunas chicas japonesas: piel tostada y pelo rubio platino, o directamente blanco. A veces también se pintan los labios y se maquillan los ojos de color blanco. El resultado: ¡parecen fotos en negativo de una chica normal! A menudo llevan suelas y tacones de más de un palmo para parecer más altas. Su variopinta vestimenta, que muchos considerarían de mal gusto, es atrevida y provocadora. Las yamambas menos radicales prescinden del maquillaje llamativo, y su pelo no pasa de castaño. ¡Pero fijo que en España nadie se atrevería a llevar esas pintas!


¡Uau, qué llamativas! Es como la versión opuesta de la moda siniestra.



決戦II KESSEN 2

Tres ejércitos chinos se alzan para intentar unificar el país bajo un único mando: ¡se trata de la esperadísima secuela del primer 'Kessen' para PS2!

Este espectacular juego hará su aparición en el mercado japonés durante el invierno (la fecha exacta todavía está sin concretar), y será un título exclusivo de PS2. Su predecesor *(Kessen)* fue uno de los primeros juegos de PS2 en DVD, y estaba basado en un período de la historia medieval japonesa. Su éxito dio pie a esta esperadísima secuela, y se espera que se convierta en una saga de varios capítulos (la tercera tendrá, han dicho, componentes online). La segunda parte se inspira en popularísimo episodio de la historia de China, en que el gran país se encontraba dividido en tres naciones. El jugador guiará hacia la victoria al ejército de Ryuubi, poseedor de uno de los tres reinos. En este impresionante juego tendremos la oportunidad de comprobar la potencia de la nueva máquina de Sony, que moverá simultáneamente hasta 500 soldados (¡cinco veces más que en la primera parte!). Habrá más tipos de terreno que en el primer *Kessen*, y batallas nocturnas. Tras ganar una batalla, podrás tomar caminos alternativos que afectarán al desarrollo de la historia. Los generales al mando ganarán ataques especiales y mejorarán sus habilidades con la experiencia.


La reina Himiko puede invocar rayos y tornados para atacar al enemigo.


Cientos de hombres tratan de matarse entre sí.


Un tornado arrasa el campo de batalla. ¿No tenías suficiente con el enemigo?

Texto y fotos: Jorge Madrid

TOP 10 JAPÓN
スクリーンファン・イン・ジャパン

1 -PS- *Dragon Quest VII*: ¡dos semanas en el primer puesto!
2 -PS- *Dino Crisis 2*: Regina es recibida con alborozo.
3 -DC/PS2- *Dead or Alive 2*: chicas explosivas y artes marciales.
4 -N64- *Fuurai Shiren 2*: aventura con personajes muy simpáticos.
5 -PS2- *Extreme Racing SSX*: velocidad en estado puro.
6 -GB- *Koro Koro Kirby*: un nuevo juego de Kirby de bolsillo.
7 -PS- *Kero Kero King*: koro koro, kero kero... ¡vaya lío!
8 -PS2- *GI Jockey*: un género popular: carreras de caballos.
9 -PS- *Pachinko Paradise 4*: los japos se vician con el pachinko.
10 -PS2- *Gekikuukan PRO Yakyuu*: el béisbol es casi el como el deporte nacional de Japón.

¡Vuelve Link a la N64! Y esta vez no deberá salvar solamente a Hyrule, ¡sino al mundo entero!



Los fans de Zelda conocerán a la mayoría de los enemigos por el juego Ocarina of Time.

Algunas melodías deben tocarse a un gran volumen. ¡Para ello, nada mejor que el imponente instrumento de la máscara Deku!

El poder de la máscara de Majora es tal que incluso el simpático Skull Kid puede convertirse en una amenaza para todos.

Una vez eliminada la amenaza de Ganon, Link abandona Hyrule a lomos de Epona "en busca de un querido amigo", cuya identidad aún no conocemos. En la espesura del bosque, nuestro héroe se encuentra con uno de los skull kids que aparecían en *Ocarina of Time,* acompañado por dos hadas. Pero éste no es un skull kid normal: parece poseer grandes poderes mágicos, y su rostro está cubierto por una extraña y siniestra máscara. El encuentro no puede ser más desafortunado para Link: el skull kid le arrebata la ocarina del tiempo y le lanza un extraño hechizo, dejándole sin conocimiento... Cuando despierta, nuestro amigo comprueba horrorizado que su cuerpo ha cambiado totalmente: ¡se ha convertido en un pequeño Deku! (una extraña criatura vegetal) **¿Por qué se ha vuelto tan poderoso el skull kid? ¿Cómo podrá recuperar Link su forma normal? Y, sobre todo, ¿por qué la luna de repente se ha hecho tan enorme?** Siguiendo al skull kid, y tras *adoptar* a Tatl, una de las hadas que le acompañaban, Link se encuentra con un vendedor de máscaras que le explica lo ocurrido: el travieso duende le ha robado una antigua y poderosa máscara, la máscara de Majora, la cual, además de conferirle unos tremendos poderes, ¡le ha hecho perder totalmente el control! Es necesario recuperar la ocarina y la máscara antes de tres días, ¡o del cielo caerán algo más que preocupaciones!

Así comienza la continuación del exitoso *Zelda* de la Nintendo 64. Muchas son las cosas que cambian respecto al anterior juego, aunque otras siguen como siempre. El planteamiento ha dado un ingenioso giro. **Como has visto, contarás con un plazo de tres días para completar la aventura (cada día dura unos diez minutos de tiempo real), pero no temas: una vez recuperada la ocarina, podrás volver atrás en el tiempo tantas veces como haga falta.** Además, mucho de lo que hayas conseguido se mantendrá igual, aunque viajes al pasado. Conservarás las distintas armas y máscaras con las que te hagas y, del mismo modo, si consigues terminar un calabozo, no tendrás que volver a él.

Se diría que los responsables del juego han cogido lo mejor de los anteriores *Zeldas* y creado una mezcla

En esta ocasión, Link pasará casi todo el tiempo como niño.

Al igual que en los anteriores juegos de Zelda, a lo largo de nuestras exploraciones nos encontraremos con seres de múltiples razas.

Los búhos de piedra resultan muy útiles: te permiten teletransportarte.

Esta luna recuerda mucho a la de la película de Méliès Viaje a la Luna.

El acierto con el arco volverá a ser fundamental. ¡Afina la puntería!

El sr. Talon ha cambiado de negocio. Ahora tiene un bar de leche.

ScreenFun ¡SORTEO!

¡Tenemos un pack conmemorativo de Majora's Mask para sortear! Incluye el juego, la banda sonora, reloj, camiseta, 2 pins y un super mega poster gigante. ¡Solo hay mil packs como este en todo el mundo!: SCREENFUN, ref.: Zelda, apdo. de Correos 14.151, Madrid 28080.

LAS MÁSCARAS MÁGICAS

Las máscaras, que en la entrega anterior tenían un lugar prácticamente anecdótico, jugarán esta vez un papel muy importante. Cada una de ellas te concederá un poder o habilidad distintos. ¡Tres de ellas incluso te convertirán en seres de distintas razas! Cada forma te ayudará en distintas situaciones.



La máscara Deku te conferirá hasta tres habilidades: ataque giratorio, vuelo y un potente instrumento.



Además de tener éxito con las mujeres, la máscara Zora te permitirá nadar con la habilidad de un pez.



Con la máscara Goron te convertirás en uno de estos simpáticos y regordetes seres. ¡Lo que siempre deseaste!



Muchos puzzles necesitarán la ayuda de las máscaras para ser resueltos. ¡Encuéntralas todas!

Estás ante el rey de los Dekus. ¡Debes mostrar el debido respeto!



Algunas personas han sido convertidas en zombis. ¿Conseguirá Link hallar el remedio a este mal?

perfecta. Se han potenciado las partes de exploración e interactuación con otros personajes, y se ha reducido drásticamente el número de calabozos; son menos, pero largos y mejor diseñados. Los puzzles son menos retorcidos, lo cual te permitirá avanzar con una mayor fluidez y menos frustraciones, aunque eso no implica en absoluto que la dificultad sea baja.

En cuanto a tu relación con el resto de personajes, esta vez no te bastará con cruzar un par de frases con ellos. Al principio de la aventura te unirás a un pequeño grupo de justicieros, Los Bombarderos, dedicados a resolver los problemas de la gente. Para ello deberás observar detenidamente a todos los habitantes del pueblo. ¡Cada uno tiene su propia vida y su rutina! **Esto le añade una gran profundidad al juego, creando la impresión de un mundo vivo y dinámico.** Y hablando de personajes: ¿se decidirá Link finalmente por alguna de las chicas que le pretenden?

Además del enorme pueblo, contarás con mucho terreno para explorar, lo cual te permitirá aumentar tu conocimiento del mundo de Zelda.

No faltarán tampoco a la cita uno de los elementos preferidos de los fans de la saga: los minijuegos. Desde los más clásicos, como las galerías de tiro, ¡hasta un original concurso de fotografía!

En cuanto a los aspectos técnicos, los gráficos son bastante parecidos a





¡Qué miedo! Sigue los consejos de Tatl para derrotarle.



Volveremos a encontrarnos con las sensuales reinas de las hadas.

Es importante que domines la técnica del vuelo en tu forma Deku. ¡Si no aterrizas en el lugar correcto, puede que tengas que desandar un largo camino!

Los esqueletos no faltan en ningún Zelda.

los de *Ocarina of Time*, pero con la potencia añadida del Expansion Pak **se han logrado mejoras como la aparición de gran número de objetos en movimiento a la vez.** Gracias a ello podrás apreciar efectos como la impresionante maquinaria del reloj de la torre. Asimismo, notarás que los paisajes son más realistas y detallados. El aspecto sonoro también mejora: la música cuenta con una mayor riqueza instrumental y grandiosidad. Y atención al detalle: cuando salgas a campo abierto, podrás escuchar el clásico tema del *Zelda* que había estado ausente de *Ocarina of Time*. ¡Genial!

La jugabilidad es muy parecida a la de la primera parte, y Link podrá realizar todo tipo de virguerías sin esfuerzo. Su control es aún más fluido si cabe.

Como conclusión, **se puede afirmar que éste es el mejor *Zelda* realizado hasta la fecha, y también uno de los mejores juegos que puedas encontrar para cualquier plataforma.** La cantidad de trabajo invertida en este título y la profundidad alcanzada son simplemente asombrosas. Añádele a esto que completarlo te llevará un buen montón de horas y que aparecerá traducido al español, ¡y el resultado es poco menos que el juego ideal! Es verdad que su precio es elevado, pero *Majora´s Mask* te ofrecerá más y mejor diversión que tres juegos mediocres.

¡Un título excepcional para tu N64!

PC | **N64** | N64 | DC | E

The Legend of Zelda: Majora's Mask
Acción/RPG para todos

12.490 pts. | Nintendo | 1 jug.

- Tarjeta de memoria, vibración.

Gráficos	Sonido	Jugabilidad
10	10	10

☺ La misma calidad de la primera parte, pero con menos agobios y más diversión.

☹ Quizá eches de menos a Ganon. Alguno se agobiará con el límite temporal.

El mejor Zelda y el mejor juego de la NIntendo 64. ¡La leyenda continúa! **10**

Texto: Mario Gómez.



En el transcurso de Majora's Mask te enfrentarás con enemigos de lo más variado. ¡Está incluso la Pantera Rosa!



Uno de los minijuegos consiste en hacer fotos al estilo Pokémon Snap. ¡El Rey de los Deku es muy fotogénico!



No te dejes ni un cofre. ¡Están llenos de objetos útiles para tu aventura!



En el pueblo hay una frenética actividad. ¡Se acerca el día del Carnaval!



Muerte en el pueblo Goron: con la lupa mágica Link habla con espíritus.

LA HISTORIA DE ZELDA

Desde su aparición, hace casi 15 años, el *Zelda* ha conocido muchas versiones. La historia es casi siempre igual: debemos hallar la trifuerza y rescatar a la princesa Zelda de las garras del malvado brujo Ganon. Sin embargo, cada nueva entrega logra ser más innovadora y sorprendente.



1 *The Legend of Zelda (NES-1986)*
El principio de la saga. Link debía recuperar los pedazos dispersos de la trifuerza y salvar a Zelda. Innovador por su perspectiva aérea.



2 *Adventures of Link (NES-1988)*
Esta segunda parte combinaba la vista aérea con otra lateral. Por primera vez aparecen los pueblos y los diálogos con sus habitantes.





3 *A Link to the Past (SNES-1988)*
Todo un bombazo en la Super NES. Entre otras mejoras, se añadió un fluido scroll para no tener que moverse por pantallas estáticas.



4 *The Legend of Zelda CD-i (Philips CD-i)*
Se hicieron tres, desarrollados fuera de Japón para la extinta máquina de Philips. Ni te molestes en buscarlos: ¡son horribles!



5 *Link's Awakening (Game Boy-1993)*
Se trataba de una versión del primer juego de la NES, mejorando los aspectos técnicos. En el 88 apareció la versión de Game Boy Color.



6 *Ocarina of Time (N64-1998)*
La revolución. Asombró a todos por su enorme calidad técnica y jugabilidad. Tremendamente largo y difícil, es todo un desafío.



7 *Mysterious Tree of Fruit (Game Boy-dic. 2000 en Japón)*
El nuevo lanzamiento de la serie no será uno, sino dos. Al estilo *Pokémon*, tendremos dos cartuchos, con historias muy similares similares y datos intercambiables. También aparecerán versiones de los dos juegos de la NES. ¡Y no nos olvidemos del espectacular *Zelda* de GameCube!



Trabajo en equipo: mientras Dylan busca algo en el fondo, Regina le cubre con explosivos.


Arsenal de armas futurista: el acelerador de partículas detiene al velocirraptor en mitad de un salto.


En la huida con el jeep, te persigue el gigantesco tricerátops. ¡Una escena digna de una peli de acción!

DINO CRISIS 2

Si la película 'Parque Jurásico: el mundo perdido' tuviese un videojuego de Playstation, ¡sería éste!

Si no sabes cómo matarlos, es mejor que evites a los pteránodons.



Los elementos del inventario ya se conocen de otros juegos de Capcom.

La pelirroja Regina sabe cómo tratar a los dinosaurios


David (a la izda.) no es un personaje jugable, pero forma parte del equipo.

A diferencia del primer *Dino Crisis*, al que se podría clasificar como un clon del *Resident Evil* con dinosaurios en vez de zombis, en *Dino Crisis 2* se sigue la línea propuesta por *Parasite Eve 2* para las aventuras de horror y supervivencia, y la lleva un paso más allá: mucha menos angustia, ¡y más acción! Al igual que la mutante Aya Brea, Regina (y su nuevo compañero de caza, Dylan) ya no tienen que preocuparse de buscar armas, munición y botiquines de salud, sino que pueden comprarlos a lo largo del juego en las numerosas terminales de ordenador designadas para ello, que también hacen las veces de save points. **Cuantos más dinosaurios mates, más dinero *(puntos de extinción)* tendrás para equiparte.** Encima, también puedes encontrar botiquines de salud por ahí tirados, con lo que la supervivencia es mucho más fácil. Nuestra heroína ha aprendido a correr y disparar al mismo tiempo, lo cual le permite quitarse de en medio rápidamente a los dinos que le salen al paso. Aparte del arma básica (escopeta, ametralladoras uzi, pistola...), Regina y Dylan se pueden equipar también con un arma secundaria para las distancias cortas, que pueden usar como alternativa a la principal.

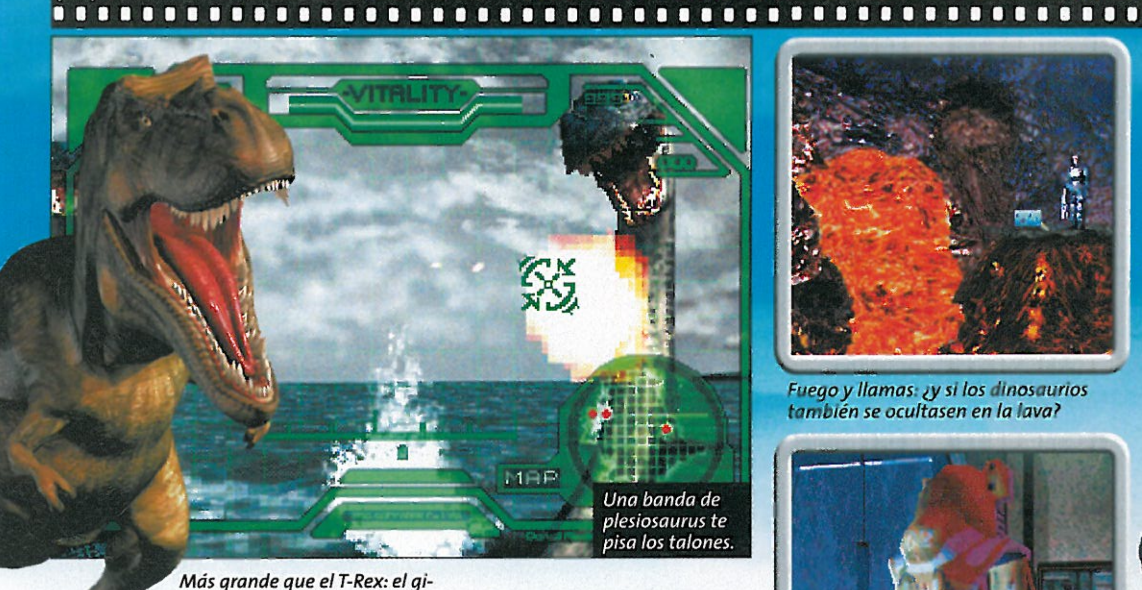
¿Te parece excesivo? ¡No creas! *Dino Crisis 2* está literalmente infestado de dinosaurios asesinos. ¿Recuerdas el minijuego de los mercenarios que había como bonus en *Resident Evil 3*? Pues aquí está integrado como parte del







Videos intermedios: La mayoría de las escenas pregrabadas usan los gráficos del juego, pero algunos pasajes están hechos con render de alta calidad. ¡O más bien, habría que decir altísima, porque son alucinantes!



Una banda de plesiosaurus te pisa los talones.

Más grande que el T-Rex: el gigantosaurus toma el relevo en la función de jefe final.



Fuego y llamas: ¿y si los dinosaurios también se ocultasen en la lava?

Regina, enfundada en un traje de buzo, abre una puerta bajo el agua.

Si Dylan hubiese vivido en la era jurásica, los dinosaurios se habrían extinguido mucho antes.

ScreenFun ¡SORTEO!

¡Tenemos 5 juegos de *Dino Crisis 2* para sortear! Y para los que ya lo tengan, pues nada; hay un sorteo de cinco camisetas del juego. Escribe a: SCREENFUN, refs.: juego Dino Crisis 2 o Camiseta Dino, apdo. 14.151, 28080 Madrid. ¡Ojo, pon sólo una de las dos referencias!

juego principal. Para ir de una zona a otra, tienes que cruzar extensos caminos de jungla, durante los cuales no dejan de acosarte bestias prehistóricas. Cómo será la cosa que, si matas a varios dinos seguidos, te dan puntos extra de combinación, y si detienes a uno en mitad de un ataque, en la pantalla aparece un mensaje de bonus *counter,* como si fuese un juego de lucha. Cada dinosaurio requiere una estrategia diferente: los velocirraptores comunes son peligrosos por sus imprevisibles saltos y sus ataques en grupo; el allosaurus sólo es vulnerable si le atacas por el costado (a no ser que utilices armas pesadas, claro está), y el poderoso tiranosaurio no puede ser derrotado con armas convencionales. ¡Es muy emocionante!

En las zonas interiores, las cosas son más parecidas a lo acostumbrado, y la aparición de dinosaurios se reserva para romper la relativa tranquilidad de la exploración y la solución de puzzles. Esta vez, los diseñadores del juego se han moderado con todo el tema de las cerraduras combinadas y las claves de acceso electrónicas, que en *Dino Crisis* llegaban a marear con su excesiva abundancia. Ahora hay muchas menos llaves para encontrar, y la balanza de la acción/puzzle está definitivamente inclinada en favor de la acción. Dar caza a los dinos, de los que parece haber una cantidad ilimitada, puede hacerse repetitivo a largo plazo, así que hay algunos minijuegos aquí y allá para romper la monotonía y mantener la jugabilidad fresca, como la huida en jeep de los tricerátops o el tiroteo en primera persona de los plesiosaurus, entre otros.

Gráficamente no sólo es un juego impecable, sino que incluso asombra. **Los personajes poligonales y los escenarios renderizados están muy bien integrados, y hay unos diez tipos de dinosaurios perfectamente animados.** Cabe destacar que, normalmente, no aparecen más de tres velocirraptores en pantalla a la vez, sino que, a medida que los matas, te van saliendo más: saltan desde detrás de algún arbusto o surgen de algún escondite desde fuera de la pantalla. Lejos de crear un efecto artificioso, realmente te da la sensación de que hay toda una manada de ellos acechándote. ¡Es genial!

En el apartado sonoro, Capcom ha dado una lección de estilo. **Los rugidos de los dinos son fenomenales, y las escenas pregrabadas tienen estupendas voces, con subtítulos en español.** Además, la música se adecua a cada situación, según sea de acción o de calma.

Las única pega es que no haya múltiples finales, como en el primer *Dino Crisis.* Además, los fans del horror tradicional se pueden sentir un poco decepcionados ante el nuevo giro que ha dado la serie, ¡pero los que prefieran pegar tiros se lo van a pasar en grande!

Texto: Gabriel Pérez-Ayala



PC | PS | N64 | DC | E

Dino Crisis 2

Aventura de acción para avanzados

6.990 pts. | Capcom/Virgin | 1 jugador

• Tarjeta de memoria, vibración.

Gráficos 10 | Sonido 9 | Jugabilidad 9

Acción a raudales, y de la buena. Las escenas de vídeo. Tres niveles de dificultad.

Si buscas una aventura de horror tradicional, te puede decepcionar.

¡A la caza del dino! Se acabó lo de salir huyendo al ver a un bicho, ¡aquí lo tiroteas a placer!

9

Todas las diferencias entre...




Dino Crisis	Dino Crisis 2
Rick y Gail son los compañeros de equipo de Regina, pero no puedes controlar a ninguno de los dos.	Los compañeros de Regina son Dylan y David, y puedes manejar al primero durante buena parte de la aventura.
La acción transcurre casi íntegramente dentro de edificios. Atraviesas corriendo numerosos corredores.	Gran parte de la acción transcurre al aire libre. Uno de los niveles se desarrolla incluso bajo el agua.
Los entornos y los personajes son poligonales, aunque rara vez se usan movimientos de cámara emocionantes.	Estupendos y convincentes entornos renderizados, llenos de detalles. Los personajes son poligonales.
Los puzzles te pueden dejar atascado. Es más un juego de horror y supervivencia que de acción.	Los jugadores veteranos sólo tendrán que emplearse a fondo en el nivel más difícil. Poco horror y mucha acción.
Pide decisiones al jugador que modifican lo que pasará a continuación. Tre posibles finales.	El jugador elige las rutas que va a tomar para llegar a su destino, pero nada más. Hay un solo final.
Juego de bonus Operation: Wipeout: hay que perseguir y eliminar a los dinosaurios en tiempo limitado.	Juego de bonus Extra Crisis: es similar al Operation: Wipeout, y ofrece un juego de lucha entre dinos (2 jugadores).

TOMB RAIDER CHRONICLES



Pocos juegos de Play manejan los escenarios al aire libre tan bien como los TR.

Con la película de 'Tomb Raider' como próximo objetivo, Lara se despide de la Play con una última aventura.

En *The Last Revelation*, un derrumbamiento dejaba a la señorita Croft atrapada bajo toneladas de roca. Naturalmente, los jugadores de todo el mundo saben que nuestra heroína escapará de alguna forma de tan funesto destino y burlará a la Muerte una vez más, como siempre lo ha hecho a lo largo de su carrera. ¡Es imposible que esto acabe así!

Tomb Raider Chronicles constituye el broche final a la larga andadura de esta sensual arqueóloga en la Playstation. Comienza con el funeral de la protagonista, y se desarrolla a lo largo de cuatro episodios, que son cuatro flashbacks de aventuras anteriores de Lara, inéditas hasta ahora. Es como si los desarrolladores hubiesen querido plasmar todo lo que se dejaron por contar sobre ella, antes de abordar una nueva etapa de su vida en la PS2.

Así pues, ***Tomb Raider Chronicles* es un título dirigido esencialmente a los fans más acérrimos de Lara**, a esos que la acompañaron a través de los cuatro juegos anteriores, y que se quedaron con ganas de más. El despiadado nivel de dificultad, con retorcidos puzzles de exploración y saltos de precisión milimétrica, da buena fe de ello, y es dudoso que un recién llegado al mundo *Tomb Raider* sea capaz de guiar a Lara más allá del primer episodio sin ser víctima de la frustración. El control es tan duro como siempre, y alinear a Lara para que tire de una palanca, por ejemplo, continúa siendo innecesariamente laborio-

Con una pistola en cada mano, Lara es una tiradora de primera. Siempre hace blanco, ¡aun en mitad de complicadas acroba-

Lara ahora puede actuar silenciosamente para sorprender a sus enemigos. ¡En plan comando! (PS)

¡Una estatua animada! No es la primera vez que la señorita Croft se las tiene que ver con lo sobrenatural.

INFO

Los cuatro Tomb Raiders de la Playstation

Aunque Lara vio la luz vez en una consola Sega Saturn, la Playstation ha sido la plataforma que mayor fama le ha reportado. Además de PC, también tiene juegos de DC y GBC.



Tomb Raider (1996): el que lanzó a Lara al estrellato. Aunque es el más básico de la serie, Lara ya podía nadar, encaramarse a los bordes y saltar lateralmente. En una época en la que las 3D eran lo más, la libertad de movimiento y los escenarios poligonales fueron motivo de asombro. Junto a *Mario 64,* revolucionó el mundo de los videojuegos.



Tomb Raider II: Starring Lara Croft (1997): Lara aprendía a trepar muros y cambiaba de peinado para lucir una lustrosa coleta. Empezaba a conducir vehículos, y añadía a su arsenal un M16 y un arpón submarino. El uso de bengalas le permitían explorar lugares oscuros. Supuso una sensible mejora gráfica con respecto al anterior.



Tomb Raider III: Adventures of Lara Croft (1998): los nuevos movimientos eran colgarse del techo, esprintar al correr y arrastrarse a gatas. Había nuevos vehículos y armas (como el lanzacohetes), pero lo más destacado fue la variedad de sus escenarios, y el hecho de que pudieras escoger a cuál ir a continuación. Los lectores de SCREENFUN lo eligieron Juego del Año.



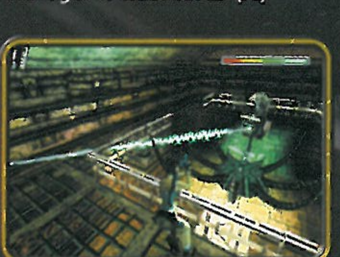
Tomb Raider IV: The Last Revelation (1999): Lara podía balancearse y trepar por lianas. Ciertos objetos se combinaban par producir otros nuevos, y algunas armas apuntaban en primera persona y servían para resolver puzzles. La I.A. de los enemigos mejoró, y se implantó por primera vez la función de salvar a discreción. Y en el entrenamiento, ¡una Lara adolescente!



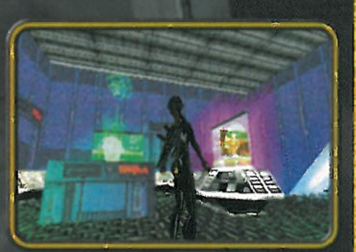
Esta parte es sencilla: primero liquidas al guardia del balcón... (PS)



... y luego cruzas el cable como una artista circense. ¡A ver ese equilibrio! (PS)



La vida de arqueóloga es peligrosa, ¡sobre todo si las reliquias se defienden!

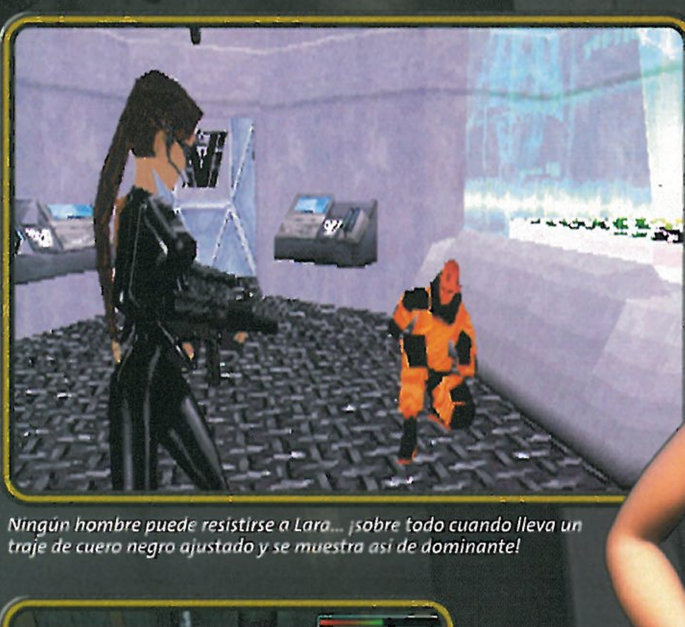


En este escenario, Lara tiene que infiltrarse en una torre de alta tecnología.

so. *Tomb Raider Chronicles* no intenta engañar a nadie: en esencia, es el mismo juego de siempre, así que no esperes grandes mejoras. De hecho, ¿ha habido algún *Tomb Raider* que haya innovado realmente respecto a la fórmula del primero? Si eres de los que creen que no, te avisamos que éste no te va a parecer una excepción.

Una cosa buena es que, a diferencia de *TR IV*, esta vez no hay un pesado tutorial guiado antes de empezar a jugar. ¡Bien! Por otro lado, y durante buena parte del juego, ***TR: Chronicles* saca a Lara de los ambientes arqueológicos que predominaban en su primera y cuarta aventura, y abunda en la tendencia de enfrentarla contra oponentes humanos.** No es que la idea esté mal, pero el lento sistema de control de *Tomb Raider* se concibió para la exploración de ruinas, no para misiones de espionaje. Si Lara va a seguir metiéndose en este tipo de embolados en el futuro, Core debería brindarle a su heroína un motor de juego totalmente nuevo y optimizado para esa tarea.

¿Es, entonces, la nueva aventura de Lara una decepción? En realidad no. *Tomb Raider*, en cualquiera de sus diferentes encarnaciones, siempre ha sido un muy buen juego, y si no esperas otra cosa que un puñado de nuevos escenarios para recorrer, ver a Lara estrenar algún que otro uniforme ajustado y juguetear con las nuevas armas (como el cloroformo o el rifle francotirador), no tienes por qué sentirte defraudado. Además, los nuevos movimientos estilo funambulista son divertidos: en uno, **Lara camina por un cable, y tienes que preocuparte de corregir el equilibrio para que no se caiga.** También puedes inspeccionar armarios, lo que añade una mayor sensación de interactividad. ¿De verdad necesitas más excusas para pillarte este *Chronicles*? ¡Anda, ve a por él, que Lara te espera!



Ningún hombre puede resistirse a Lara... ¡sobre todo cuando lleva un traje de cuero negro ajustado y se muestra así de dominante!



¡A tiro limpio, y contra tres! Mientras tengas botiquines para reponer su salud, Lara saldrá airosa de ésta.



Por mucho que se disfrace, a Larita siempre se la recuerda con shorts, mochila y camiseta ajustada.



PC | PS | N64 | DC | E

Tomb Raider: Chronicles

Aventura de exploración para avanz. y expertos

7.990 pts. | Core/Proein | 1 jugador

- Tarjeta de memoria, vibración.

Gráficos 8 | Sonido 7 | Jugabilidad 8

¡Lara embutida en un traje de cuero negro! Nuevos movimientos y armas.

En el fondo, es el mismo juego de siempre. Sigue siendo demasiado difícil.

Otro *Tomb Raider* más. Es bueno, pero poco innovador. ¡Lara necesita un nuevo estilo, ya! **8**

Texto: Gabriel Pérez-Ayala



Dar una caricia a tu oponente te puede costar algún disgusto.

Cuando un portero se va a por uvas, recibe una buena cosecha ¡de goles!

Las cámaras pueden ser modificadas a tu más entero gusto y disfrute.

EA Sports responde como cada año a su cita con los futboleros de todo el mundo, pero fiel a sí mismo incorpora un fichaje de excepción: ¡la Playstation 2!

Para los entusiastas del deporte rey y los videojuegos no hay mejor noticia que la llegada del invierno. Su proximidad supone la inminente aparición de un nuevo *FIFA* que siempre será mejor que su predecesor. Normalmente así ha sido; sin embargo, este año, las expectativas que había levantado estaban cobrando unos tintes de espectacularidad inauditos. La razón de ello procedía de una nueva y ultratecnológica plataforma llamada Playstation 2. Las ilusiones de los jugones parecían no tener límite: ¿sería posible hacer un globo al portero sin necesidad de quedarte solo ante él?, ¿meter un golazo desde el medio campo?, ¿dejaría de ser el público una mera masa informe, estática y aullante?, ¿se incrementarían la variedad de cánticos y tendrían algún efecto sobre los ánimos del público o viceversa?, ¿se podría centrar el juego en nuestro jugador favorito y seguir única y exclusivamente sus acciones?... La respuesta a todas estas preguntas se reduce a un aplastante NO.

A pesar de la dureza de esta afirmación, lo cierto es que el juego no está nada mal. La versión con mejoras técnicas más evidentes es la de PS 2, ya que la de Play 1, salvo detalles (ahora aparece el nombre del jugador que lleva el balón), conserva casi por completo sus mismos defectos y virtudes. **Los gráficos de la PS2 son indiscutiblemente los más realistas que se han visto jamás.** ¡Por fin se ha incluido un juez de línea! Es una verdadera gozada observar el asombroso parecido que guardan con sus homónimos jugadores como Hierro, Zidane o Petit. El modelado de los estadios (cuyo número se ha visto reducido en favor de una exacta y realista reproducción) y de los jugadores es impecable. La novedosa inclusión de sombras arrojadas y una iluminación muy lograda dotan al conjunto visual de una perfección impresionante.

¿Será gol? No tenemos ni idea, pero ¡y lo chula que ha quedado la pose, ¿qué?! Un detalle para la galería.

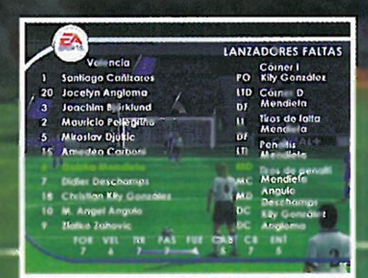
Cada año, EA Sports elige una figura de nuestro fútbol. Este año le ha tocado a Mendieta.

La Play 1 permite esta vez conocer la identidad de los futbolistas. ¡Así conocerás al fallón de los goles!

Mendieta es un as que no necesita meter goles para hacer celebraciones.



La velocidad normal de juego en PS2 puede ser lenta; por ello, ¡cámbiala!



Mendieta es el lanzador oficial de ¡casi todo! Pero si quieres otro jugador...

INFO

¡Mendi, el rubio de oro!



Éstos son algunos de sus datos personales.

- Nombre: Gaizka Mendieta Zabala.
- Fecha y lugar de nacimiento: 27-3-74, Bilbao.
- Altura y peso: 1,73 m, 71 kg.
- Posición: centrocampista.
- Partidos como internacional: 20. Ha logrado en ellos cuatro goles.
- Trayectoria: 91/92 Castellón. Desde la temporada 92/93, está en el Valencia C.F.
- Palmarés: campeón de la Copa del Rey y de la Supercopa de España con el Valencia en la temporada 98/99.
- Curiosidades: en sus inicios tuvo ofertas del Celta, Valencia y Logroñés.
- *JFK* y Jessica Lange son, respectivamente, su película y actriz favoritas.
- Su padre fue campeón de Europa con el Real Madrid en el 65/66.



Esta imagen parece la del típico partido retransmitido por televisión.



La clave es: "¡Que el balón pase, pero el tío no!". ¡A fe nuestra que lo hacen!



El portero es un espectador de excepción del golazo por la escuadra que Pyres está a punto de colar. ¡Con goles como éste merece la pena ser guardameta!



Los friquis pueden darte más de una alegría en el momento más oportuno.



¡Falta, falta y expulsión! O el árbitro está ciego o le falta un hervor...



Las celebraciones en Play 2 son espectaculares y seguro que no te aburren.



Las de Play 1 no están mal, pero se repiten algo y tienen peor definición.



El equipo blaugrana no levanta cabeza desde que Figo 'se fugó'. Los del Celta lo saben y se aprovechan metiendo trallazos de lujo como el de la imagen.

Las animaciones son también dignas de elogio. Los movimientos casi humanos y la fluidez con que se desarrollan serán plato de gusto del más exigente aficionado. Además, se incorporan variadas y detalladas animaciones faciales que los jugadores emplearán para hacernos sentir sus aceleradas emociones en los momentos más cruentos del partido. La variedad de las celebraciones de gol también se ha visto aumentada; podemos incluso afirmar que cada jugador tiene una forma distinta de realizarlas.

En el apartado sonoro hay que destacar la superenrrollada banda sonora a cargo de Jamiroquai y el DJ Paul Oakenfoald y al ya habitual Manolo Lama que, con comentarios como: "¡Vaya pecho lobo!" o "El trencilla pita falta", ameniza y ambienta las partidas. **Los futbolistas ahora también gritan y se quejan al ser golpeados por un contrincante o balón descontrolado.**

La jugabilidad puede ser objeto de controversia: el sistema de juego arrastra algunos de los defectos de sus precursores. No se ha corregido el conocido *efecto retardado* (algunas acciones no se ejecutan al instante, sino que se mantienen en memoria y se realizan más tarde, cuando a lo mejor no nos interesa). Los pases son a menudo imprecisos (se echa en falta un mapa general en el que visualizar la correcta posición de nuestros compañeros) y lentos (el temible pase de la muerte pierde efectividad). Para compensar la falta de novedades, se han incorporado funciones analógicas en el botón de disparo, permitiendo que, según la fuerza con la que lo apretemos, el balón salga disparado con mayor o menor potencia. Gracias a esta nueva función, meter gol de falta directa es mucho más fácil que en los anteriores FIFA.

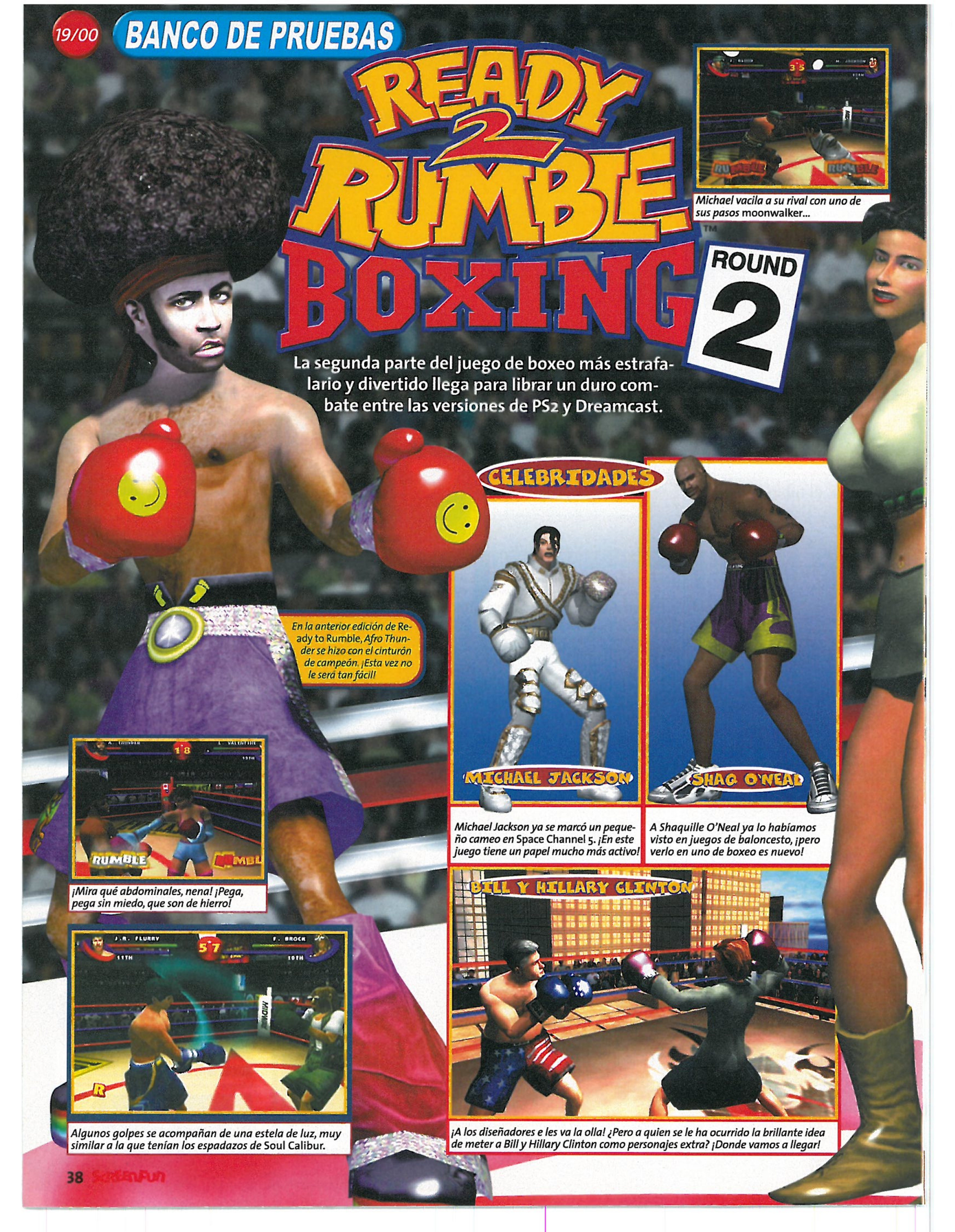
Aunque el juego dista un poco de ser la maravilla que todos anhelábamos, seguro que se le puede sacar el partido esperado. Los defectos que posee se pueden convertir, con la práctica, en una motivación añadida, ya que, como todo buen *FIFA*, el conjunto el juego tiene mucho... ¡goooooool!



Texto: Miguel Carmona

READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2

La segunda parte del juego de boxeo más estrafalario y divertido llega para librar un duro combate entre las versiones de PS2 y Dreamcast.



Michael vacila a su rival con uno de sus pasos moonwalker...

En la anterior edición de Ready to Rumble, *Afro Thunder* se hizo con el cinturón de campeón. ¡Esta vez no le será tan fácil!

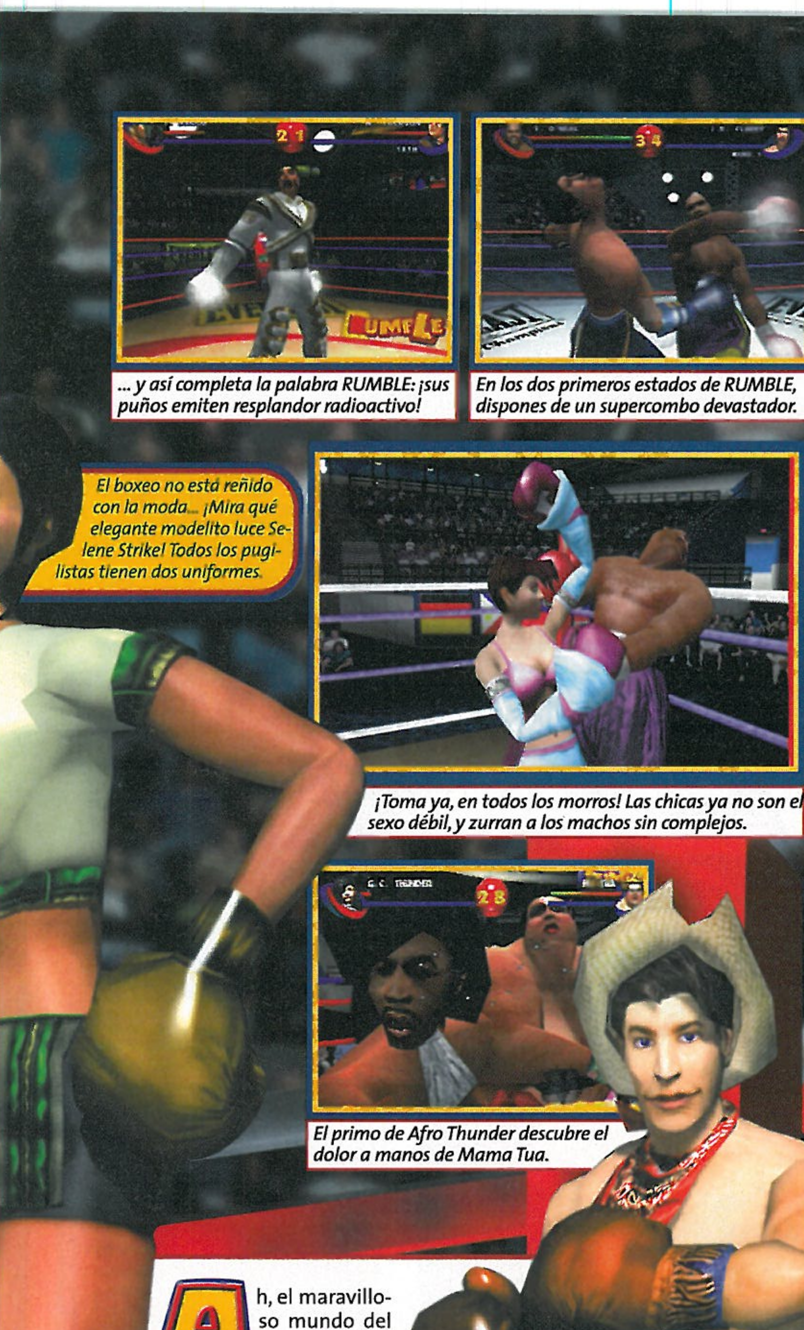
Michael Jackson ya se marcó un pequeño cameo en Space Channel 5. ¡En este juego tiene un papel mucho más activo!

A Shaquille O'Neal ya lo habíamos visto en juegos de baloncesto, ¡pero verlo en uno de boxeo es nuevo!

¡Mira qué abdominales, nena! ¡Pega, pega sin miedo, que son de hierro!

Algunos golpes se acompañan de una estela de luz, muy similar a la que tenían los espadazos de Soul Calibur.

¡A los diseñadores e les va la olla! ¿Pero a quien se le ha ocurrido la brillante idea de meter a Bill y Hillary Clinton como personajes extra? ¡Donde vamos a llegar!



... y así completa la palabra RUMBLE: ¡sus puños emiten resplandor radioactivo!

En los dos primeros estados de RUMBLE, dispones de un supercombo devastador.

El boxeo no está reñido con la moda... ¡Mira qué elegante modelito luce Selene Strike! Todos los púgilistas tienen dos uniformes.

¡Toma ya, en todos los morros! Las chicas ya no son el sexo débil, y zurran a los machos sin complejos.

El primo de Afro Thunder descubre el dolor a manos de Mama Tua.

MINI-JUEGOS



Durante el modo de juego de carrera profesional, si eliges el entrenamiento manual participarás en divertidos juegos.

Al principio puedes escoger entre diez niveles de dificultad. A más difícil, mejores resultados.

Reke era un robot de entrenamiento; ¡ahora es boxeador!

Comba

Parecido a *Beatmania*. Caen botones (o combinaciones de ellos) que debes pulsar cuando lleguen al marcador de abajo.



Pesas

Pulsa los botones alternativamente para levantar cada pesa, e intenta que la barra azul llegue justo a la zona verde.

Aerobics

Parecido a *Space Channel 5*. Tienes que memorizar la serie de movimientos que te enseña la monitora, y luego imitarlos.



R. Pads

Parecido a *Punchmania*. Pulsa el botón del pad que aparece brevemente en pantalla. Bonus: deletrea RUMBLE.

Pera

Parecido al *Track'n Field*. Aprieta los botones rápidamente para que la pera golpee el techo. Tienes varios tipos de golpes.

Saco

Al principio te indican la secuencia de golpes que debes dar, y a continuación tienes que realizarla en ese mismo orden.

Sway B.

Es similar al de saco, pero con una diferencia: si te equivocas en el movimiento de esquiva, el entrenamiento acaba.

¡Ah, el maravilloso mundo del boxeo! ¡El noble arte de la esgrima de puños! ¡Un deporte cargado de tradición, propio de caballeros! Desde luego, ¡no tiene nada que ver con el circo que es *Ready to Rumble 2!*

¡Es cierto!: aquí no vas a ver a Rocky Marciano, Muhammad Ali o Joe Louis impartiendo una lección de estilo. Todos los boxeadores son ficticios, y van desde la monstruosamente obesa Mama Tua al descacharrante y fibrosísimo Freak E. Deke. Más bien parece que pertenezcan a alguna grotesca *parada de los monstruos* que a un circuito profesional serio.

En todo caso, si no te importa sacrificar realismo por diversión ni tampoco andas buscando un simulador de boxeo del estilo de *Knockout Kings,* ¡prepárate para disfrutar de un gran juego!

Los usuarios de Dreamcast ya saben de qué va esto, porque el concepto de juego es igual que el de la primera parte. **En el modo arcade te enfrentas a doce púgiles, y si eres capaz de derrotarlos, te sacas un personaje secreto.** En *Ready to Rumble 2* hay 12 boxeadores iniciales, y 8 más para descubrir, que incluyen a dos invitados de lujo: ¡Michael Jackson y Shaquille O'Neal! Y aunque suene increíble, el Michael Jackson poligonal de *Ready to Rumble 2* parece incluso más natural que el Michael Jackson de la vida real. ¡Así de buenos son los gráficos que se gasta este título!

¿Un vaquero boxeador? ¡Lo que faltaba!

El modo de carrera profesional, que ya estaba en el primer *Ready to Rumble,* ha sido mejorado con nuevos minijuegos de entrenamiento, el sistema de combate está más depurado, y ahora hay tres niveles de Rumble. ¿No sabes lo que es el Rumble? Es un estado de furia que alcanzan los boxeadores después de conectar muchos golpes contundentes (¡también vale hacer movimientos de burla!). En el primer nivel ganas un supercombo especial, que se activa con sólo apretar dos botones. En el segundo ganas supervelocidad, ¡y el supercombo es mucho más devastador! El tercero manda al oponente fuera del ring con un poderoso uppercut. Al final del round, o si te derriban, pierdes un nivel de Rumble, así que no siempre es buena idea esperarse para conseguir los niveles superiores. ¡Hey, esto tiene incluso un cierto factor estratégico!

Las diferencias gráficas entre la versión de PS2 y Dreamcast son mínimas, y sólo se descubren poniendo una al lado de otra. **Los gráficos de PS2 tienen colores más chillones, la ropa y el pelo de los boxeadores están más animados, y hay más efectos de sombreado.** Sin embargo, los de Dreamcast se ven más limpios, así que es difícil decantarse por una u otra versión. La inclusión de comentarios del entrenador durante el combate redondean el brillante apartado sonoro. ¡Hay pocos juegos de boxeo tan divertidos como éste!



Texto: Gabriel Pérez-Ayala



Los saltos gigantes son el pan de cada día de SSX.

En el campeonato Showoff, los gigantescos copos de nieve de colores multiplican en varios tantos los puntos que te dan por truco.

SSX

El estreno de EA Sports con el juego de snowboard 'SSX' es impactante. ¡Dale caña a tu tabla y derrapa por la nieve!

El primer juego de snowboard de EA Sports gira alrededor de este fabuloso deporte de invierno, como su propio nombre indica: *Snowboard Super Cross* o, abreviando (que es gerundio), *SSX*.

El objetivo del juego es muy sencillo. **En el modo *Race* gana quien atraviese primero la línea de meta.** Si quieres ser el primero en pasarla, no sólo deberás dominar el recorrido, sino también tu tabla, ya que, **por cada truco que realices bien, se llena una barra especial en el margen derecho de la pantalla.** Es tu reserva de turbo y, gracias a ella, podrás obtener mayor velocidad, como en *Sega Extreme Sports* (SCREENFUN nº 17).

En el modo *Showoff* sólo tienes que conseguir puntos por hacer grinds y airs. Para ello corres con un personaje de tu elección por ocho pistas eternas. En tu carrera no sólo saltarás por solitarios cañones; también atravesarás ciudades. Estarás sólo en la pista, pero aun así no podrás eternizarte realizando tus supertrucos, porque tienes que reunir checkpoints dentro de un límite de tiempo.

En cuanto a los modos de juego, *SSX* no es algo espectacular, pero se compensa con una gran capacidad para motivar. Según vayas corriendo y ganando campeonatos (cada uno de los cuales se compone de tres carreras por pista), conseguirás puntos de experiencia con los que mejorar tu personaje. También podrás abrir nuevas pistas, jugar con otros personajes, tablas mejores y nuevos trajes ¡para estar más guapetones! **Además, fliparás con los gráficos, rápidos, llenos de efectos y en los que verás hasta lo que hacen tus compañeros más lejanos. ¡Súbete a la tabla y tira millas!**



En este caos, las tablas están muy cerca unas de otras.



¡Preparado para el gran salto! Tranquilo: si te caes, te espera la blanda nieve.



Con estilo: para hacer este grab, adelanta el pie de las ligaduras.



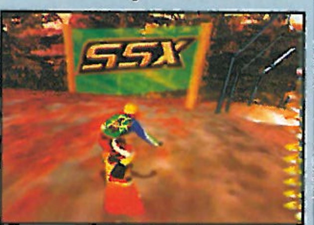
Cada personaje tiene unas características y unas tablas determinadas.



Con atajos y suficiente impulso, podrás adelantar a todos los demás.

consejos

Los atajos de 'SSX'



Si quieres ganar los campeonatos en el modo de carreras, no te queda más remedio que tomar un atajo. **Puesto que los circuitos demasiado largos pueden pasarse de complicados, unas señales de cristal de *SSX* muestran los mejores atajos.** Si ves en alguna parte del margen de la pista una de estas señales de cristal, ¡corre o salta entre ellas!

Normalmente estos atajos son unos saltos gigantes, que te llevan por una serie de curvas estrechas. Algunos de ellos pueden procurarte un adelanto de hasta 20 segundos. De esta forma, podrás pasar los niveles más difíciles.



PC | PS2 | N64 | DC | E

SSX

Snowboard para avanzados y expertos.

8 490 pts. | EA Sports | 1-2 jug.

- Tarjeta de memoria 8 MB, Vibración.

Gráficos 10 | Sonido 8 | Jugabilidad 8

Circuitos enormes y variados, gráficos de primera, buen control.

A veces resulta demasiado difícil, hay pocos modos de juego.

Súbete a la tabla y afila los cantos: *SSX* es un sueño para cualquier usuario de la PS2.

9

Texto: Elena Castellanos

ScreenFun Trucos

19/00

La única revista con todos tus trucos

¡COLECCIONABLE!

Capítulo 1

DINO CRISIS 2





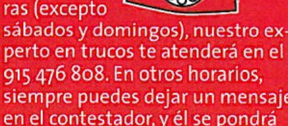



Cómic: Rolf Boyke

TRUCOS POR CORREO, TELÉFONO, E-MAIL Y FAX



Si no incluimos el truco que estás buscando, no te preocupes: escribe a SCREENFUN TRUCOS POR CORREO, apdo. 14.112, Madrid 28080, diciéndonos cuál es el que necesitas, y nosotros te mandamos la solución en el menor tiempo posible.



Todos los días de 16 a 18 horas (excepto sábados y domingos), nuestro experto en trucos te atenderá en el 915 476 808. En otros horarios, siempre puedes dejar un mensaje en el contestador, y él se pondrá en contacto contigo. Y si tienes acceso a Internet...

... ¡nos puedes mandar un e-mail! La dirección es: *screenfun@bauer.es*, y verás como en un periquete tienes la solución en tu buzón. Y seguimos añadiendo posibilidades...

¿No tienes correo electrónico? ¿Te da pereza escribir? ¿No te gusta hablar por teléfono? Pues te queda el fax: 915 427 160. ¡Acuérdate en todos los casos de decirnos la dirección o teléfono al que quieres que te mandemos los trucos!

COMMAND & CONQUER RED ALERT 2

Cae la Estatua de la Libertad, las tropas soviéticas están en suelo americano, pero esta guía de SCREENFUN garantiza el éxito en las doce misiones de los aliados.

CAP. 1: ALIADOS

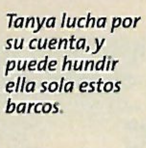
MISIÓN 1: LONE GUARDIAN



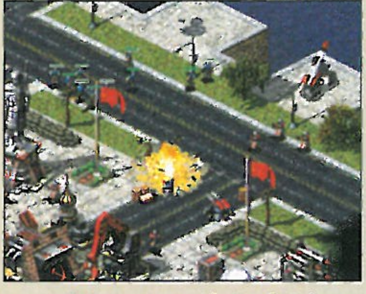
(1) Estatua de la Libertad
(2) Base propia
(3) Base enemiga



Tanya lucha por su cuenta, y puede hundir ella sola estos barcos.



Los barriles de gasolina arrasan los edificios colindantes al explotar.



● Tanya nada a los Dreadnoughts y los hunde sin demasiada dificultad.

● Después de la destrucción de la Estatua de la Libertad (1), Tanya se dirige al noroeste y reúne dos cajas de power ups. Después, llega a la base (2) del noreste.

● Levanta ahora un cuartel, construye soldados GI y resguarda con ellos el valioso territorio que se encuentra delante de la base. Tanya también puede hacerse cargo de eso.

● Prepara un ejército de infantería, repara el puente con un ingeniero y destruye la base enemiga (3) del sureste.

Tendrás que disparar a los toneles de gasolina que están por allí. Esto te facilitará tu operación de destrucción.

Command & Conquer Red Alert 2

MISIÓN 2: EAGLE DOWN



① Punto de partida
② Base enemiga noroeste
③ Base enemiga noreste
➤ atacar desde esta dirección



Los ataques aéreos a la base ③ están condenados al fracaso por la buena defensa antiaérea.

● Gracias a los coheteros no supone problema alguno neutralizar las instalaciones de defensa de la base enemiga ② y abrir el camino a tus ingenieros para tomar sus edificios.

● La mejor forma de llegar a la otra base soviética ③ es desde el norte. Para ello debes planear una estrategia con tropas terrestres, porque esta base cuenta con una buena defensa aérea. Además, un par de ingenieros deberían estar preparados para entrar a ocupar rápidamente los edificios enemigos.



La base soviética ③ es atacada y tomada gracias a la entrada trasera.



Gracias a los coheteros voladores, las sentry guns (armas de guardia) pueden ser atacadas sin correr riesgos.

CONSEJOS GENERALES

● En *Alerta Roja 2*, los edificios civiles desempeñan un papel táctico, porque pueden ser tomados por la infantería y utilizados como trincheras.
Los edificios ocupados siempre se pueden identificar, porque tienen unas líneas del color del enemigo. Ten esto en cuenta a la hora de determinar la ruta que van a tomar tus unidades.

● El mejor medio contra la toma de edificios son los ataques aéreos. Si un edificio está muy dañado, sus ocupantes se ven forzados a abandonarlo. Usa entonces a los ingenieros para ganar el control sobre él.

● Los helicópteros Nighthawk no sólo pueden usarse para el transporte de infantería, sino también contra simples objetivos terrestres, porque están armados con ametralladoras.

● Si es posible, los ingenieros deberían ocuparse también de los Oil Derricks, porque te procurarán recursos adicionales gratuitos.

● Como pez en el agua: las unidades SEAL y Tanya pueden nadar y llegar a zonas inaccesibles para otras tropas terrestres.

● Suele haber muchos barriles de gasolina cerca de los edificios enemigos. Un par de disparos certeros son suficientes para que se produzca una reacción en cadena, que suele destruir edificios enteros.

● Los GIs pueden atrincherarse con sacos de arena. Pulsa D mientras los tienes seleccionados para atrincherarlos o desatrincherarlos rápidamente.

● Los coheteros (rocketeers) están permanentemente en el aire, y son inalcanzables para las unidades terrestres. También te defienden de los disparos de los lanzacohetes V3. Evita enfrentarlos a los camiones Flak soviéticos.

● Los misiles Patriot e IFV no sólo sirven contra unidades aéreas (como los bombarderos Kirov); también interceptan los misiles de las unidades V3.

MISIÓN 3: HAIL TO THE CHIEF



① Punto de partida
② Puente
③, ④ Bases enemigas
⑤ Psychic Beacon
⑥ Smithsonian Castle
➤ Dirección de ataque

● Edifica justo en el punto de partida ① de tu base. Es importante que protejas a los puentes ② que se encuentran cerca. Para eso, será mejor que ocupes los edificios civiles de la zona con soldados de infantería, que interceptarán a las tropas de choque rojas que vayan hacia tu base.

● Si tu posición está protegida, deberías destrozar ambas bases enemigas ③ y ④ una detrás de otra, para preparar el terreno hasta el Psychic Beacon ⑤. Pero la siguiente táctica es más efectiva: produce al menos 15 tanques de batalla Grizzly y envíalos del Smithsonian Castle ⑥ directamente a ⑤. Sigue el camino del mapa y no te dejes involucrar en la batalla. Los tanques siguen hasta el objetivo y tienen que conseguir acabar con Psychic Beacon en un ataque relámpago, antes de que los destruyan. ¡Misión cumplida!



Para proteger los puentes debes ocupar los edificios colindantes.



Tus tanques Grizzly logran atacar el Psychic Beacon.

Texto: Matthias Metzler

MISION 4: LAST CHANCE



① Entrada al puerto
② Psychic Amplifier
➤ Camino directo al objetivo

● Primero se eliminan ambos cañones de la entrada del puerto ① con los coheteros.

● En contra de las órdenes del briefing, renuncia a la edificación de una base. En su lugar envía los destructores directamente al Psychic Amplifier ②. En el canal sufrirás el ataque de los submarinos soviéticos, pero si los ignoras y sigues avanzando hacia delante a toda velocidad, tus destructores llegarán al objetivo y lo eliminarán. Lo más importante es que no se hunda el transporte con el vehiculo móvil de construcción.

Los cañones a la entrada del puerto no pueden defenderse de los coheteros.



Con un atrevido ataque relámpago, tus destructores podrán acabar con el Amplifier.

MISION 5: DARK NIGHT

● Mientras los espías permanecen en el punto de partida ①, Tanya reúne los refuerzos que hay en ②. Tanya puede eliminar rápidamente a los enemigos que se encuentre por el camino. Deja a los refuerzos protegiendo a los espías y, mientras, manda a Tanya en misión solitaria.

● Tanya puede explorar la parte posterior de la base soviética ③ a través del camino clandestino (ver mapa).

● Las peligrosas bobinas Tesla de la entrada se pueden eliminar disparando a los barriles que se encuentran cerca. Otra alternativa es entrar destruyendo los barriles del oeste. Una vez dentro, destruye los reactores Tesla y mata a los enemigos. Tienes que asegurarte de que las bobinas de Tesla se quedan sin suministro.

● Si la posición es segura, los demás avanzan y uno de tus espias ocupa el laboratorio.

● Tanya marcha hasta el misil ④. En el exterior del muro fronterizo del oeste hay un par de toneles. ¡Qué práctico! Tanya hace un agujero en el muro con un disparo certero. Se disparan otros toneles y Tanya llega al misil.

● Para abrirse camino al misil ⑤, Tanya recoge los refuerzos que hay en ⑥. El tanque puede destruir el muro cerca del misil atómico, tal y como se ve en la imagen.

① Punto de partida
② Refuerzos
③ Base soviética
④, ⑤ Misiles nucleares
⑥ Refuerzos
➤ Camino clandestino



Tanya llega a la entrada trasera de la base soviética a través de un camino clandestino.



Sitúate aquí y empieza a destruir el muro con el tanque Grizzly.



MISION 6: LIBERTY

● A continuación, la seguridad del Pentágono ① es lo primero. Para ello, edifica una base directamente al oeste de este edificio.

● La casa que está junto a los yacimientos de mineral ② tiene que ser tomada por soldados GI, porque desde esta dirección llegan muchos ataques. Para asegurar ambos puentes al oeste del Pentágono, puedes usar tropas de GIs atrincheradas y coheteros.

● Cerca del Lincoln Memorial ④ el enemigo de la base ⑤ tiene dos refinerias. Tienes que destruirlas con tus coheteros lo antes posible (como alternativa, puedes intentar ocuparlas con ingenieros para edificar allí una segunda base).

● Para conquistar la base ③ has de ocupar las casas que están delante. Así tendrás a tiro sus cosechadoras.

● Para destruir la base ⑤ finalmente, reúne una tropa bien numerosa y aplica la estrategia del rodillo: ¡acaba con ellos entrando a saco!





Cerca del Lincoln Memorial, el enemigo posee todavía dos refinerías.



Reúne a las tropas con las que vas a avanzar hacia la base enemiga ⑤ y destrúyela.

① Pentágono
② Yacimiento mineral
③, ⑤ Bases enemigas
④ Lincoln Memorial

MISION 7: DEEP SEA

● El enemigo envía a los puntos ② y ③ cada vez más tropas. Manda simplemente a un par de coheteros allí, los cuales darán una *calurosa* bienvenida a las tropas enemigas según vayan llegando.

● Después, el enemigo realiza un ataque atómico. El objetivo principal es el astillero. Después de la pérdida de éste, será mejor que rechaces la idea de construir uno nuevo. Te recomendamos la siguiente estrategia: construye varios coheteros y envíalos a ④. Allí se encuentra el yacimiento de minerales del enemigo. En la parte norte de la isla hay un punto donde los coheteros pueden pararse sin ser alcanzados por el fuego antiaéreo del enemigo. Sin embargo, ellos podrán disparar a las cosechadoras enemigas que se les pongan a tiro.

● Encarga una torre prisma, pero no la pongas aún: déjala lista para edificar. Manda a ④ algunos ingenieros a bordo del helicóptero Nighthawk. Irán por la costa oeste de la isla hasta dos reactores Tesla, que han de ser tomados. Como alternativa, intenta aterrizar el helicóptero justo al lado de los reactores. Una vez los tengas, pon al lado la torre prisma y monta a su amparo una base con rapidez. Ya sólo tienes que abrirte paso a través del enemigo hasta el misil.



Después de ocupar ambos reactores Tesla, coloca una torre prisma a su lado para defenderlos.



① **Base propia**
②, ③ **Punto de refuerzo preferido por los enemigos**
④ **Punto por donde debes atacar al enemigo**
⑤ **Misil atómico**



Desde los edificios ocupados, te abres paso hasta el misil atómico ⑤.

MISION 8: FREE GATEWAY

● Desde el punto de partida ①, ve por el puente largo hasta la esquina de abajo del mapa. Allí ocupas la factoría de guerra.

● Construye varios IFVs y, con ellos, dirígete al ③, donde destruyes ambas centrales de energía al sur del Beacon. Tanya recibe a la infantería que está avanzando. Los reactores Tesla al norte del Beacon se eliminan con disparos a los barriles que están alrededor. Así se apagan momentáneamente las bobinas, y Tanya puede llegar al Beacon.

● Con los refuerzos construye tu base en ②.

● Finalmente se acerca el asalto a la base ④. Ataca desde el aire ambas refinerías que están fuera de la base con Harriers. La cercanía entre los edificios civiles es aprovechable: ocúpalos con infantería. Así puedes destruir elegantemente el laboratorio de investigación. Después, puedes emprender el ataque a la base. Lo mejor es que uses un grupo grande de tanques Prisma para este menester. Protégelos de los lanzacohetes V3 con IFVs



La larga marcha hacia el sur te lleva a los edificios abandonados.



Trepidante reacción en cadena: los barriles que explotan (arriba a la derecha) producen otras detonaciones, asombrosamente destructivas.





Desde los dos edificios ocupados (arriba) puedes causar graves daños a la base enemiga.

① **Salida**
② **Base propia**
③ **Beacon**
④ **Base enemiga**



¡No más refuerzos! Tus tanques de prisma atacan y destruyen a las cosechadoras de guerra enemigas.

MISIÓN 9: SUN TEMPLE

● Marcha con tus luchadores desde el punto de salida ① hasta el ②, donde se liberan a los soldados apresados. Para ello hay que eliminar a los guardas.

● En ③ hay un Tech Airport. Asegúrate de ocuparlo con un ingeniero. Deja un soldado o dos para protegerlo de los ingenieros soviéticos.

● Coloca soldados para interceptar a los enemigos que salen de la entrada de la base ④. Mientras, el Nighthawk se dirige con un rodeo a la torre prisma copiada. Atención: por allí hay un Flak, pero el Nighthawk debería lograr su misión.

Los ingenieros salen rápidamente del helicóptero y ocupan el reactor Tesla y la torre prisma. Gracias a la torre prisma, puedes acabar con todos los edificios y los soldados de alrededor.

● Entra con tus soldados SEAL por el suroeste de la base. Es importante destruir los reactores Tesla para cortar el abastecimiento de energía. Intenta también atraer a los soldados y vehículos enemigos hacia donde está la torre prisma, que dará buena cuenta de ellos.



Operación rescate: en el punto ② liberas a los soldados amigos de su prisión.



Además de la torre prisma, la central de energía ha de ser también tomada por ingenieros.

① **Salida**
② **Soldados amigos**
③ **Tech Airport**
④ **Torre Prisma en entrada de la base**



Los soviéticos aterrizan en EE UU. ¡Eres la única esperanza de este país!

MISIÓN 10: MIRAGE

● Instálate directamente junto al laboratorio de Einstein ① para poder defenderlo mejor en el futuro. Lo siguiente es montar una refinería, para sanear tu economía. Después construye un Spy Satélite Uplink, para poder ver venir a los enemigos cuando se acerquen.

● En esta misión, la defensa es lo primero: tres enemigos te asediarán continuamente. Los puntos de auge de la acción son el desfiladero ante el laboratorio de Einstein y la entrada norte de la base ②.

● Los lanzamisiles V3 son incómodos, porque tienen un alcance mayor que tus torres Prisma. Mantén por eso preparados los IFV y los coheteros para interceptar sus misiles.

● Al atacar bases soviéticas, concéntrate en utilizar el nuevo prototipo de tanque Mirage diseñado por Einstein, que te resultará muy eficaz en esta batalla. La base ③ se ataca desde el oeste. Tu primer objetivo debería ser la central nuclear soviética. La base ④ se ataca desde el noroeste. Aquí te interesan las centrales nucleares y eléctrica. El asalto a ⑤ se realiza desde el norte.



Los soviéticos no se aperciben de la presencia de los tanques Mirage, que están disfrazados como árboles.



① **Laboratorio de Einstein**
② **Base**
③, ④, ⑤ **Bases enemigas**
➤ **Atacar las bases desde aquí**



Después de la explosión de la central nuclear, al enemigo se le acaba la energía.

MISION 11: FALLOUT

● Al principio, la defensa de tu propia base ① ante ataques enemigos es lo más importante.

● Para poder asegurar la refinería ② a ambos lados del puente de madera, tienes que ocupar el faro inmediatamente con soldados. Igualmente hay que tomar los edificios civiles ③, ④ y ⑤, porque los enemigos se dirigen a tu base a través de ese camino.

● Los soviéticos comienzan con los ataques nucleares, y su objetivo es el astillero. Intenta edificar lo más alejado de él que puedas.

● Los centinelas ⑥ han de ser detenidos y ahora se trabaja en la base.

● Cuando esté instalado el Spy Satélite Uplink, la base enemiga ⑦ se vuelve visible. Con la cronosfera, transporta tanques prisma hasta el punto ⑧. Tienes que colocarlos fuera de la base para poder disparar por encima del muro que la rodea. El enemigo tendrá que dar un rodeo para alcanzarte, y tus tanques tendrán más tiempo para disparar. Tu objetivo es destruir los silos de misiles atómicos.


Si logras eliminar a los centinelas ⑥, estarás en camino de la victoria.

① **Base propia**
② **Faro y refinería**
③, ④, ⑤ **Ocupar edificios civiles**
⑥ **Centinelas**
⑦ **Base enemiga**
⑧ **Aterrizaje de cronosfera**


Tus astilleros serán alcanzados, pero tú lograrás sobrevivir, que es lo importante.

En ⑧ se realiza tu asedio a los reactores Tesla del enemigo.


MISIÓN 12: CHRONO STORM

● Después de dejar libre el terreno, levantas una base ① en el punto de partida. Como primera medida de seguridad, se recomienda ocupar todos los edificios de las entradas con soldados.

● Tienes que construir los edificios nuevos con una distancia de seguridad, porque los soviéticos van a atacarte con misiles atómicos. ¡Si están todos juntos, se los llevarán por delante!

● Otro gran peligro son los zepelines Kirov con sus bombardeos. Instala varios sistemas de misiles Patriot y mantén preparados suficientes IFVs.

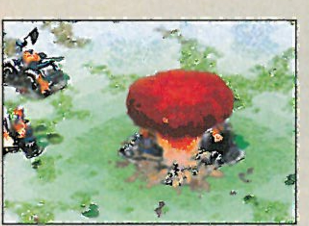
● Después de la instalación del Spy Satélite Uplink, verás que los soviéticos mantienen pequeñas bases con refinerías en los puntos ② y ③. ¡Ataca y destruye!

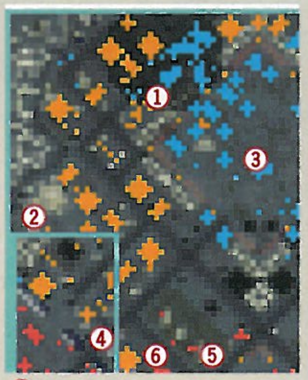
● La siguiente táctica es útil: con el dispositivo de control atmosférico del profesor Einstein podrás destrozar o debilitar los objetivos que quieras. A continuación, envía los vehículos con la cronosfera para acabar el trabajo.

● Deberías hacerte con las centrales nucleares al sur de ③, porque así se soluciona el abastecimiento de energía de una vez por todas.

● Con la táctica anterior, sólo destrozas ambas centrales nucleares y los edificios cerca de ④ y ⑤; luego tienes que dirigirte al Kremlin ⑥. Aquí hay que acabar con los cuatro tanques negros. ¡No uses el dispositivo de control de clima, porque el Kremlin ha de mantenerse en pie! Lo más sencillo es que atraigas tanques negros hasta tus torres prisma.

● Finalmente aparece volando la superguardiana Tanya y puedes ver tranquilamente el vídeo final. ¡Enhorabuena por tu victoria, y que Dios bendiga a América!


Los soviéticos te han echado el ojo. ¡Construye tus edificios con un poco de distancia entre ellos!



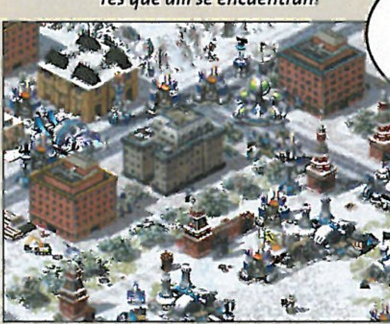
① **Base propia**
②, ③ **Base pequeña con refinerias**
④, ⑤ **Puntos de aterrizaje para la cronosfera**
⑥ **Kremlin**

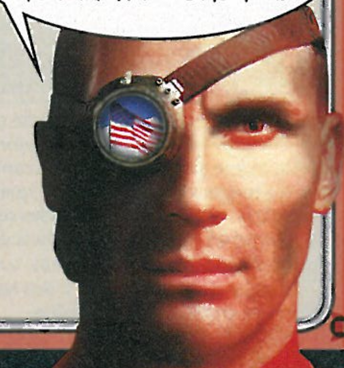


Envía a tus unidades con la cronosfera a la base enemiga, y...


... ¡destroza las centrales nucleares que allí se encuentran!


Con la conquista de esta central nuclear, acabas con los problemas de energía.


Confuso: no te queda más remedio que edificar tu base en las estrechas calles de Moscú.



Texto: Matthias Metzler

DINO CRISIS 2

CAP. 1

¡Los dinosaurios andan sueltos! La 1ª parte de la guía hará que tus héroes comiencen con buen pie.

Uno debería aprender de sus errores, pero el gobierno no parece hacerlo. Aunque ya se conocían los peligros de la *tercera energía*, el deseo de controlar su potencial hizo que el gobierno decidiera seguir trabajando en el experimento. Cegado por los rápidos resultados, se descuidaron y ocurrió un accidente fatal... ¡Ahora te toca arreglarlo!

Regina y Dylan están preparados y armados hasta los dientes.

EMBARCADERO

1



Después de la secuencia de introducción y de la huida del hambriento T-Rex, encontrarás a ambos héroes encerrados en un pasillo. Regina se abre camino, y a ti no te queda más remedio que tomar la otra puerta, cortando la vegetación. **Examina primero al soldado del suelo y toma el pequeño medi-pak (ver imagen).**

¿QUÉ SON PUNTOS DE EXTINCIÓN?

Los puntos de extinción (EXP) son la moneda de *Dino Crisis 2*. Con ellos puedes comprar objetos en algunos puntos lo largo del juego: los shop terminals o save terminals. Para conseguir EXP tienes que eliminar al mayor número posible de dinosaurios. Dependiendo del tipo de dino, obtendrás más o menos EXP. Conseguirás puntos de bonus para las siguientes acciones:

A Counter: has alcanzado al dinosaurio mientras estaba en medio de uno de sus ataques.

B No damage: sales de la sala sin sufrir daños, y has matado a 5 dinosaurios (a veces vale con menos de 5).

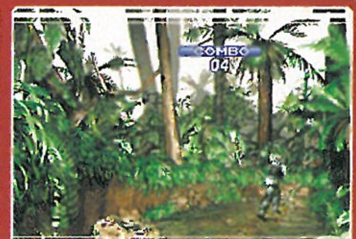
C Combo: mata a un dinosaurio antes de que desaparezcan de la pantalla los puntos por matar al anterior, o elimina a varios de un solo disparo.

SELVA/RUTA DEL NORTE 1

2



Pocos pasos después serás recibido por unos raptores, que te rodean. Puedes huir de la emboscada subiendo al container que se encuentra cerca. **Al trepar, seguramente el raptor de arriba bajará de un salto,** y así podrás acabar con los tres animales prehistóricos tranquilamente.



Desde ahora los raptores aparecen aleatoriamente. Si un arbusto se agita, un raptor saltará hacia ti. Hazte con el medi-pak del centro, que está cerca del montón de basura y atraviesa la puerta (hay otra cerrada). Sube las escaleras y **mantente a la izquierda;** desde aquí puedes analizar mejor los movimientos de los dinos.

SELVA/RUTA DEL NORTE 2

3



Corre rápido hasta el siguente cambio de cámara. Verás un raptor que te quiere atacar. Apártalo del camino. No tengas miedo: el espacio que hay detrás de ti es seguro, y puedes seguir corriendo. Ten siempre apretado el botón de apuntar mientras corres, **porque de repente, uno o dos raptores se cruzarán en tu camino.**



Si te persiguen, date una vuelta muy rápida y dispara; luego, salta al final de la escalera. **Una vez abajo, corre por una curva cerrada a la izquierda.** También puede ocurrir que te sorprenda un raptor que salta de repente hacia ti. Acaba con tus enemigos y vuelve a trepar hacia abajo.

SELVA/RUTA DEL NORTE 3

4



Oirás que un raptor anda cerca: apunta con tu arma y echa a correr. Acaba con él y sigue corriendo hasta la escalera, mientras haces unos disparos preventivos. Junto a la escalera, date la vuelta y acaba con todo lo que se te acerque. **Da después un salto hacia abajo. Mantente a la derecha del camino,** porque en el otro lado hay puntos de ataque.

Antes de dejar la zona por la escalera, gírate una vez más para eliminar a todos tus perseguidores.

SELVA/RUTA DEL NORTE 4



5

Esta área no debería representar ningún problema para ti, mientras te mantengas en el medio del camino. Tus atacantes siempre están visibles, por lo que no tendrás que preocuparte si te atacan de sorpresa por atrás. Hazte con el pequeño medi-pak del contenedor y el **medi-pak grande de la colina** antes de continuar.

TORRE DE AGUA



6

El archivo Dino: información sobre el velocirraptor, que ya deberías conocer bastante bien. Tómalo y **utiliza el terminal.** Rellena tu arma y compra un +100 adicional. Tu siguiente objetivo de compra será el cañón de plasma. La puerta que está cerca del terminal está cerrada. Trepa por la escalera, hazte con el medi-pak, y luego sal del patio por la segunda puerta.

PASAJE A LA UNIDAD MILITAR 1



7

Saca tu arma y dispara inmediatamente: un raptor se acerca a ti amenazante. Pasa corriendo delante del camión y dispara para sorprender a dos raptores que aparecen. En el pequeño claro el camino se desvía a la derecha. Si necesitas el medi-pak mediano, haz una pequeña incursión en el camino de la izquierda.

PASAJE A LA UNIDAD MILITAR 2



8

Sigue corriendo, pero no saltes, porque tres raptores querrán hacerte una visita. **Desde tu posición elevada no tienes nada que temer.** Todo el terreno delante de ti es un claro campo de tiro para que no tengas problemas en alcanzar el acceso a la unidad militar.

UNIDAD MILITAR/PARTE DELANTERA



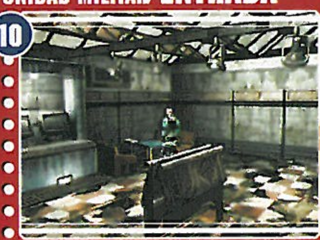


9

Siempre habías deseado un recibimiento como éste! El T-Rex, que al principio del juego había sido alcanzado por un misil de David, quiere vengarse de ti. En cuanto vuelvas a hacerte con el control, gírate y sube por la escalera. **No te pueden herir mientras trepas, así que no te pasará nada.** Tus actuales armas son inútiles contra este monstruo. Corre hasta el otro lado de la plataforma y vuelve a tomar una escalera. **En el camino a la escalera que está al otro lado, el T-Rex destroza el contenedor.** No te podrá alcanzar si llegas a la escalera lo suficientemente rápido.

Toma el gran medi-pak, corre a través de la plataforma y baja por el otro lado. Una secuencia intermedia, donde encuentras a unos hombres de negro, te lleva dentro del edificio que hay delante de ti.

UNIDAD MILITAR/ENTRADA



10

Sigue al compi hacia la izquierda, hasta el archivo T-Rex que está sobre la mesa. Luego atraviesa la siguiente puerta y sal de aquí.

UNIDAD MILITAR/CORREDOR



11

No hay mucho que hacer aquí, excepto cruzar la próxima puerta. En la segunda salida hay un medi-pak medio en la estantería, pero será mejor que te lo lleves más tarde.

La tierra se ha tragado un pueblo entero. ¿Logrará Regina solucionar el problema?

ESTACIÓN MÉDICA



12

Mira los papeles del doctor y **toma la llave que hay sobre la cama.** Si necesitas otro botiquín, mira en las estanterías de enfrente. Ahora, salva rápidamente la partida en el terminal. Lo siguiente es volver por donde has venido, hacia donde está el tiranosaurio.

UNIDAD MILITAR/ENTRADA



13

Aquí no deberías vacilar ni un segundo: mantén el arma alzada, corre y ponte a disparar. Un raptor se acerca amenazante, pero sólo te alcanzará si te quedas parado. Sigue hasta la puerta y date la vuelta con un giro rápido. **Desde allí, elimina al resto de los atacantes** y sal luego del edificio.

UNIDAD MILITAR/PASILLO



14

Si entras aquí, decides tu destino. Normalmente te atacarán dos raptores. Si los dos aparecen del mismo lado, la lucha será un juego de niños. Si vienen de la derecha y de la izquierda, **tumba a uno de los raptores de un escopetazo; corre delante de él** antes de preocuparte por el segundo.

U. MILITAR/PARTE DELANTERA



No te esfuerces con el T-Rex: sigue siendo demasiado para ti. **Corre hasta la otra salida** y no te dejes morder en el intento.

ALMACÉN HARDWARE



Hazte con el archivo y ve a la parte de atrás. Donde está la luz roja, abre el cerrojo con la llave que conseguiste. **Así conseguirás hacerte con la tarjeta ID de la instalación de investigación.** Pero el sistema de seguridad te dice que no estás autorizado: se cierra la puerta de salida y te quedas encerrado. ¡Es hora de que Regina entre en acción para salvar a Dylan!

EMBARCADERO



Pasa por la puerta de rejas del fondo: **ábrela con ayuda de la porra eléctrica.**

DOCK/PUENTE COLGANTE



Todos los enemigos han huido lejos, porque el T-Rex se encuentra por la zona. Examina el cadáver, donde encontrarás un archivo Dino sobre el allosaurus. **El generador destrozado oculta un botiquín.**

SELVA/RUTA DEL SUR 1



Mantén el arma preparada, porque se acercan entre uno y dos raptores. Acaba con ellos y atraviesa corriendo el camino, donde harás algunos disparos de prueba. Poco después aparecerá un raptor delante de ti, al que has de disparar sin parar de correr.

Gírate y dale a tus perseguidores su merecido. Recorre el último tramo hasta la escalera por la derecha, para que no te sorprendan con un ataque de salto.

SELVA/RUTA DEL SUR 2



Quédate un momento en la entrada, hasta que un raptor haya torcido la esquina. Después, abre fuego. Corre delante de él y atraviesa todo el camino. Tal vez te metas en un pantano que está lleno de plantas venenosas. **No vayas por ahí y coge el otro camino, pero toma nota de donde está: luego habrá que volver.**

PASAJE A LA UNIDAD DE INVESTIGACIÓN



Intenta subir la próxima escalera; **después te recibirá un allosaurus.** Este mini-T-Rex está de muy mal humor. Tendrás que huir de él lo más rápido posible. Sube los dos tramos de escaleras y sal del área.

UNIDAD DE INVESTIGACIÓN/DETRÁS



Dos o tres raptores te esperan al lado derecho. Acaba con ellos desde tu posición de inicio, antes de empezar a subir la escalera. **Aquí te acechan dos raptores más.** Vuelve a bajar por el otro lado de la plataforma. Verás una puerta cerrada con lianas... ¡ojala tuvieras el machete de Dylan para poder abrirla! Escoge la puerta de enfrente después de haber tomado el pequeño medi-pak en el puente destrozado.

SALA DE CONTROL DE SEGURIDAD

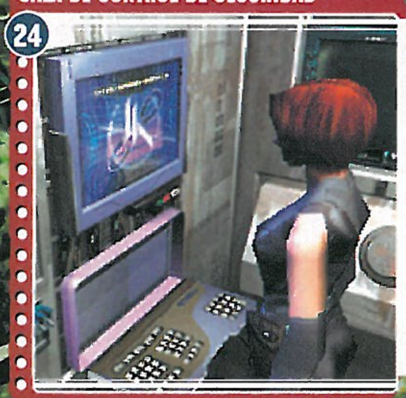
Gírate y vuelve a salir de la sala de control.

UNIDAD DE INVESTIGACIÓN/DETRÁS



La siguente emboscada de estos tipejos es negra! Esta vez van acompañados de una chica, que habría podido morir si Regina no tuviera un corazón tan grande...

SALA DE CONTROL DE SEGURIDAD



Después de que Regina se ocupe de la chica, llévate el archivo **y utiliza después la terminal para salvar la partida y rearmarte.** Deberías tener más que suficientes EXP para poder comprar el muro de fuego (el arma más barata de las que te ofrecen) o el lanzallamas. No olvides rellenar tus reservas de curaciones y vuelve a salir de la terminal. Ármate con tu mejor arma y deja esta sala atrás.

UNIDAD DE INVESTIGACIÓN/DETRÁS



No debería ser difícil eliminar a los raptores. **Vuelve corriendo por donde has venido hasta la entrada del pantano.**

PASILLO A LA UNIDAD DE INVESTIGACIÓN SELVA/RUTA DEL SUR 2 · PANTANO/ZONA VENENOSA DEL SUR



Para acabar con las plantas venenosas, ármate con el lanzallamas. Si eres suficientemente rápido, **conseguirás un combo del 13,** lo que te aporta 5.600 EXP.

PANTANO/ZONA VENENOSA NORTE



Aquí te abres camino a fuerza de fuego. **Por esta proeza obtendrás 4400 EXP, si has sido rápido (combo 11).** Abre al final la puerta, para poder entrar en la torre de agua.

TORRE DE AGUA



Te suena de algo esto? Ya habías estado aquí con Dylan. Pero esta vez tienes que venir bien armado. **Sigue tu camino en dirección hacia la unidad militar.**

PASILLO A LA UNIDAD MILITAR 1

29



Sigue corriendo hasta que te vuelvan a atacar los hombres de negro. **¡Menos mal que Regina controla a la perfección el empleo de la porra eléctrica!**

PASILLO A LA UNIDAD MILITAR 2

30



Excepto un tricerátops con sus crías en el fondo, todo está tranquilo. Prepárate, porque pronto vas a poder ver de cerca a este tipo de dinosaurio.

UNIDAD MILITAR/PARTE DELANTERA

31

El T-Rex ha desaparecido, por suerte, pero ha dejado allí al molesto pteranodon. Para que no te alcance, corre desde tu posición de salida hasta la plataforma, donde has encontrado el medi-pak grande con Dylan. **Corre lo más rápido posible a la escalera y sube por ella: mientras estás en ella el dinosaurio volador no puede alcanzarte.** Atraviesa corriendo la plataforma y salta abajo por el otro lado: el pteranodon debería ver frustrado su ataque.

ALMACÉN HARDWARE

32



Hazte con la llave (verde) que Dylan había pasado antes por debajo de la puerta. Si quieres mantener una pequeña conversación, puedes dirigirle la palabra a Dylan. Después has de continuar hacia el exterior.

UNIDAD MILITAR/PARTE DELANTERA

Corre a la derecha a la entrada de la unidad militar.

UNIDAD MILITAR/ENTRADA

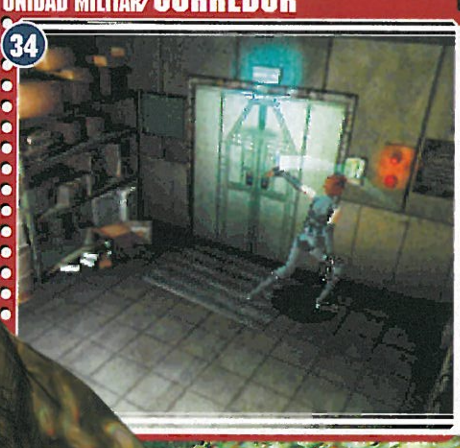
33



Con el lanzallamas en mano te lanzas contra el siguiente raptor. En cuanto hayas acabado con los otros tres, desaparece por la puerta más próxima.

UNIDAD MILITAR/CORREDOR

34



En los casos menos frecuentes te encontrarás con uno o dos raptores. Fríelos y corre hasta el final del pasillo. A la izquierda de la estantería encontrarás un medi-pak mediano, que te hará falta. Ármate con la pistola para que vuelvas a poder equiparte con un arma secundaria, y **abre la puerta con ayuda de la porra eléctrica.**

Regina ya tiene experiencia en el trato con el feroz tiranosaurio.

DEPARTAMENTO DE INVESTIGACIÓN

35

Detrás de las escaleras encontrarás otro archivo, **pero tu objetivo primordial se encuentra en la parte de atrás de la sala.** Coloca la llave en su lugar y hazte con la llave azul. Con ella, vuelve corriendo junto a Dylan.

UNIDAD MILITAR/CORREDOR
UNIDAD MILITAR/ENTRADA
UNIDAD MILITAR/PARTE DELANTERA
ALMACÉN HARDWARE

36



Utiliza la llave azul que conseguiste antes en el panel de control azul que está cerca de Dylan. ¡Así lo liberarás! Cuando pases a controlar a Dylan, verás que ahora puedes abrir a machetazos todas las puertas cerradas con lianas que has ido encontrando.

CABINA

37



Después de que Dylan haya vuelto a la acción, **abre el terminal de save.** Cómprate el potente cañón de plasma y dale un aumento de +50 o directamente de +100. Equípate con suficientes medicamentos.

Cuando acabes, ármate con el cañón de plasma y vete a la cubierta. Charla un rato con Regina.

CUBIERTA

No hay nada que hacer. Vete del barco a tierra.

EMBARCADERO

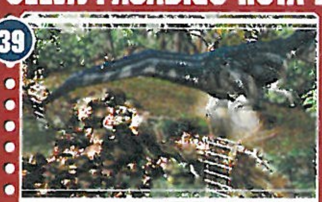
38



En la zona que antes no era accesible se han quitado las cajas de la parte central: así puedes llegar a la siguiente puerta. Poco después, sabrás con qué finalidad: **un allosaurus aparece sobre un contenedor.**

SELVA/PASADIZO RUTA DEL NORTE

39





Sube al pantano. Algunas rocas te cortan el camino hacia abajo, pero no pueden resistir a la llegada del allosaurus. Cuando las atraviese a toda velocidad, sube rápido por las escaleras y corre a la derecha. **Espera un poco aquí para poder atraer al gran dinosaurio.**

Después salta hacia arriba. **Corre a la pequeña cascada y examínala.** Una hoja pasa delante llevada por la corriente. Atrae al allosaurus hasta la altura de atrás y sigue luego a la hoja hasta el final.

Al examinar el lugar, encontrarás la tarjeta ID de tercera energía. Ahora, corre a la salida.

SELVA/RUTA DEL NORTE 1

40



Aquí te encontrarás a los primeros raptores. Pon atención: **si tienes mala suerte, te pillarán por los dos lados.** ¡Ten cuidado con los posibles ataques con salto! Va siendo hora de probar el cañón de plasma en toda su potencia. Dispara delante de ti, y cuando tus perseguidores se encuentren con la bola de energía azul, quedarán fritos.

SELVA/RUTA DEL NORTE 2-4

41



Corre a través de ella para llegar a la torre de agua. El espacio delante de la salida es muy adecuado para reunir puntos: **corre adelante y atrás y elimina al mayor número posible de dinosaurios con el cañón de plasma.** Si no sales herido de allí, podrás hacerte con un suculento bonus de ausencia de daños.

TORRE DE AGUA

42



Primero tienes que cargar tu cañón de plasma en el terminal de save. Después salva la partida y **toma la salida en la esquina de la izquierda**. Podrás hacerlo gracias a que la pelirroja Regina ha abierto amablemente la puerta.

PANTANO/ZONA VENENOSA NORTE

43



Después de eliminar las plantas venenosas, el lugar se llena de raptores de mal humor. Dos de ellos te salen al paso en la entrada: ¡recíbeles con un fuerte saludo de tu cañón de plasma! Trepa después por la escalera y **ábrete camino hasta el final.**

PANTANO/ZONA VENENOSA SUR

44



Esta zona pantanosa está habitada por muchos raptores. **En la recta larga deberías deshacerte de tus perseguidores** y no dejar que esto se convierta en una carrera de fondo.

SELVA/RUTA DEL SUR 2

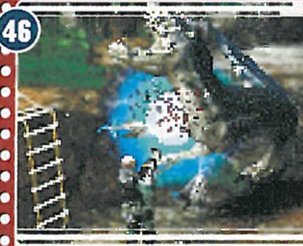
45



Tuerce a la derecha y **corre hasta la salida,** porque el camino recto te lleva, unos pasos más adelante, hasta una puerta cerrada. Si tienes suficiente munición y quieres reunir algunos EXP más, podrás investigar igual de bien el área del este.

PAS. A UNIDAD DE INVESTIGACIÓN

46



Definitivamente llevas un arma que puede dar su merecido a los allosaurus que se crucen por tu camino. Como sabes, su cabeza está fuertemente acorazada. **Corre a su lado y dispara a su estómago.** Después de un par de aciertos, cae el gigante y obtendrás un bonus.

UNIDAD DE INVESTIGACIÓN/ATRÁS

47



No prestes ninguna atención a los raptores presentes, al menos hasta que hayas llegado a la puerta bloqueada por la vegetación. Gírate después y elimina a cualquier peligro que se acerque. **Ahora, abre tranquilamente la puerta a golpes de machete.**

ENTRADA UNIDAD DE INVESTIGACIÓN

48



Un pequeño grupo de compis huye cuando entras en la sala. **Conocerás a una nueva y peligrosa especie de dinosaurio: los ovirraptores.** Son pequeños, ágiles y muy difíciles de alcanzar. Además, dominan dos tipos de ataque: si estás en movimiento, te atacan con una patada hacia atrás; si estás a un lado, te escupen un líquido venenoso.

La mejor arma es, por supuesto, el cañón de plasma. **En este caso, el truco descrito en el párrafo 40 funciona muy bien.** Si se te ha acabado la munición de esta arma, la escopeta te servirá como alternativa.

Corre en semicírculo hasta el otro lado de la habitación y emplea la tarjeta ID de la unidad de investigación en la puerta. Antes de atravesarla, acaba con todos los ovirraptores restantes.

DINO CRISIS 2

DEPARTAMENTO INVESTIGACIÓN

49



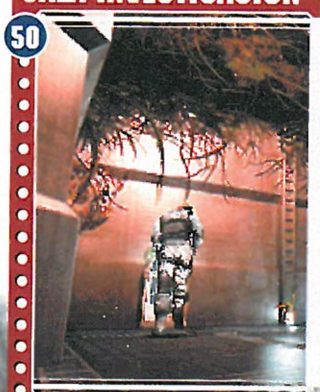
Corre hasta el final del corredor hasta la parte derecha e intenta utilizar la tarjeta ID del laboratorio de investigación como antes. Pero tu intento se ve interrumpido por un compi que te roba la tarjeta de la mano y se va corriendo con ella.

El camino más rápido para recuperar la tarjeta comienza por la entrada. No te servirá de mucho perseguir al compi, porque es muy huidizo. Sigue con cuidado al ladrón en la zona de la izquierda, sin acercarte demasiado.

En la esquina de atrás hay dos pequeñas esclusas de aire. **Obliga al animal a ir a la de delante.** Cuando se haya ido, vuelve al pasillo y abre la puerta bloqueada por la vegetación con el machete. Después, atraviésala.

SALA INVESTIGACIÓN

50



Sabes que el compi puede andar por aquí, porque has oído un agudo chillido. Pero primero tendrás que ocuparte de tres mecanismos de cierre. Si los tocas, se abrirá una de las trampas de la esquina de la sala. **Haz que el compi se meta en la trampa.** En ella pierde el archivo compi Dino y la tarjeta.

Una vez resuelto este pequeño puzzle, examina la habitación para buscar otros objetos: cerca de las trampas encontrarás un pequeño medi-pak y, sobre la mesa de operaciones, un archivo con notas. Carga después tus armas en el terminal de save. Abre a machetazos la puerta de bloqueada por vegetación y sal de la habitación a través de ella.

SALA ABASTECIMIENTO DE ENERGÍA

51



En la mesa que hay cerca se halla otro archivo. Cuando lo hayas leído, levanta el cañón de plasma y **dispara a los ovirraptores que aparecen por allí.** Ábrete camino hacia fuera.

DEPARTAMENTO INVESTIGACIÓN

52



Corre hacia delante para que no te alcancen los ovirraptores que aparecen. **Sus colegas están muy cerca, así que deja que tu cañón de plasma hable por sí mismo.** Acaba al menos con cinco de ellos para conseguir un bonus de ningún daño antes de abrir con la tarjera ID al final del pasillo.

LABORATORIO PRECISIÓN

53



Comprueba la cápsula gigante en la entrada del laboratorio de precisión para hacer un descubrimiento impresionante. En la parte trasera de la sala encontrarás un archivo que te da información sobre los hombres vestidos de negro, con los que te has vuelto a encontrar en el camino. ¿Vendrán de otra época? **Junto al informe hay un objeto aún más interesante: la batería start.** Con ella en tu poder, tienes que regresar al barco, ¡así que prepárate para deshacer lo andado!

DEPARTAMENTO INVESTIGACIÓN ENTRADA UNIDAD INVESTIGACIÓN UNIDAD INVESTIGACIÓN/DETRÁS DEPARTAMENTO INVESTIGACIÓN

54



Aquí acecha otro allosaurus. **Acaba con él atacándole por el costado,** y aprovecha el hecho de que eres invulnerable mientras subes escaleras o saltas a un nivel inferior. Después de alcanzar al dinosaurio con tu cañón de plasma, sólo tienes que rodearle y lanzar bloques de energía después de determinados tramos. Así no tendrá posibilidad de atacarte. También puedes evitar esta lucha y ahorrarte problemas.

PANTANO/ZONA VENENOSA SUR

55



El pantano está poblado de ovirraptores, **pero al menos los caminos son bastante grandes para que tengas suficiente espacio de maniobra.** Intenta acabar con el mayor número posible de dinosaurios para conseguir un bonus de ningún daño. Puesto que el siguente terminal de save se encuentra muy cerca, no tienes que preocuparte por la munición, así que aprieta el gatillo con alegría.

PANTANO/ZONA VENENO NORTE TORRE DE AGUA

56



Carga tu arma en la terminal y mira lo que te ofrece en venta. Tendrías que haber reunido suficientes EXP para poder comprarte un traje de protección corporal y la tarjeta EXP plateada. El traje te protege de las heridas, y la tarjeta aumenta el tiempo en el que se muestran los EXP conseguidos, haciendo los combos más fáciles. **Si aún no has logrado hacer combos de 20, deberías intentarlos ahora.** Los ultrarraptores que aparecen en la siguiente habitación prometen premiarte con unos bonus muy buenos.

SELVA/RUTA NORTE4 SELVA/RUTA NORTE 3 SELVA/RUTA NORTE 2 SELVA/RUTA NORTE 1 SELVA/PASAJE RUTA NORTE

57



Si no has acabado con el allosaurus en tu primer intento, deberías intentarlo ahora que has reunido suficiente experiencia para lograrlo. Además, también hay raptores deambulando por aquí. Ten cuidado con las distintas grietas que hay en las paredes: puede saltar un raptor por ahí y atacarte de repente.

EMBARCADERO CUBIERTA CABINA

58





Después de su vuelta, Dylan descubre que la chica misteriosa ha desaparecido. O pertenece a la familia del gran Houdini, o Regina se ha quedado dormida a pesar de que tuviera que mantenerse en guardia.

Gracias a la batería de start, puedes poner en marcha el barco **y encaminarte hacia nuevas e inexploradas regiones...**

¡Esto está infestado de bestias prehistóricas!

Sabrás cómo continúa la caza en la 2ª parte de la guía...

Texto: Frank Glaser



Podrás surcar el cielo con el Fairchild F-611 Brigand en Crimson Skies.

Crimson Skies

Si no quieres pasarte todas las misiones en el juego de vuelo de Microsoft para poder ver la secuencia final, gracias a un pequeño cheat puedes hacer saltar a Nathan Zachary, o a cualquier otro, directamente al último nivel.

En el menú de expediciones, tienes que colocar el cursor del ratón sobre el micrófono del lazo izquierdo y mantener pulsada el botón derecho del ratón. Finalmente solo tienes que introducir **idaho** y en la parte de arriba, a la derecha, aparece un menú *Pull Down* en el que se escogen todos las aplicaciones. De esta forma puedes introducirte directamente en las sombrías calles estrechas de Manhattan y retar a Dante a su última batalla...



En este menú se lleva el puntero del ratón sobre el micrófono verde a la izquierda. Ahora mantén pulsado el botón derecho del ratón y teclea ***idaho.***



En cuanto hayas hecho esto, aparece arriba a la derecha un práctico menú para elegir el nivel que prefieras jugar.



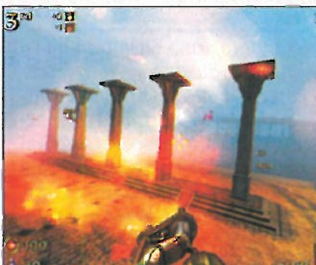
Así llegarás a la última parte del juego, donde te encontrarás con un Zeppelin gigante de frente. ¡Socorrooooo!

Flying Heroes

Introduce las siguientes combinaciones de teclas durante el juego, para conseguir los extras correspondientes en cada caso.

Cheats

Lluvia de ácido: **niardica**	Munición total: **ommalluf**
Minas de gas: **senimga**	Energía completa: **htlaehlluf**
Armageddon: **noddegamra**	Maná completo: **anamlluf**
Máscara: **kaolc**	Tonel de gas: **lerrabsag**
Nube mortal: **duolchtaed**	Bola de hielo: **llabeci**
Velo de fuego: **erifllaf**	Invisibilidad: **elbisivni**
Boost de fuego: **tsooberif**	Minas metal star: **ratslatem**
Bola de fuego: **llaberif**	Teletransportador: **retropelet**
Rayo: **hsalf**	Minas explosivas: **senimex**



***noddegamra**: ¡Calorcito! Con el truco de Armageddon puedes hacer que caiga una auténtica lluvia de meteoritos sobre tus enemigos voladores.*



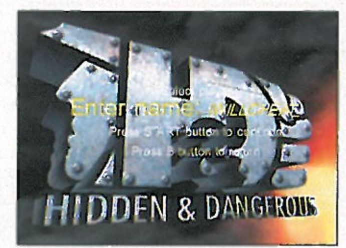
***niardica:** Si activas el cheat de lluvia de ácido, puedes utilizarla en contra de tus molestos enemigos.*

Hidden & Dangerous

En medio de la encendida batalla, toda ayuda es buena. Para ello te damos unos cuantos cheats. Escribe **iwillcheat** como nombre de jugador, para activar el modo cheat. Ahora podrás, si pausas el juego, introducir los códigos de la siguiente caja en el **teclado de la Dreamcast** para activar los cheats correspondientes.

Cheats

Efecto	Código
Todos los objetos:	**allloot**
Desactivar todas las unidades enemigas:	**killthemall**
Invulnerabilidad (excepto contra las explosiones):	**cantdie**
Activar la próxima área enemiga:	**enemzf**
Pasar a la última área enemiga:	**enemzb**
Activar modo *Debug*:	**debugdrawwire**
Reproducir secuencia final (cuidado, ¡después acaba el juego!):	**showtheend**



El nombre no es ninguna tontería: ¡es la llave de los cheats...!



***allloot:** con un arsenal de armas completos y la munición a tope...*



... tus enemigos te mirarán con una cara distinta.



***cantdie:** el enemigo se pondrá a tirotear como loco, pero la energía vital de tu soldado se mantendrá siempre en área verde.*



***killthemall:** la unidad enemiga se encuentra al final del puente, cerrándote así el paso...*



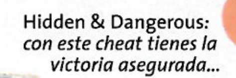
... así que pausa el juego y aporrea el código en tu teclado...



... y los enemigos ya están desactivados.



***enemzf:** con este código podrás comprobar jugando si el enemigo te ve o si podéis moveros con tranquilidad.*



Hidden & Dangerous: *con este cheat tienes la victoria asegurada...*

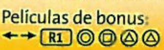


Jackie Chan Stuntmaster

Las siguientes combinaciones de teclas tienen que introducirse en la **pantalla *Press Start Button,*** para activar el cheat correspondiente.

Cheats

Todos los niveles:
[L2] □ △ ○ × [R2] [R2]

Películas de bonus:

← → [R1] ○ □ △ △



Introduce en la pantalla Press Start *el código* ← → [R1] ○ □ △ △ *Después sólo tienes que pulsar* ×*...*

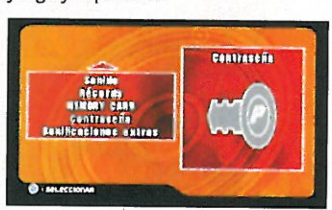

... para poder activar distintos vídeos del making off de varias películas!



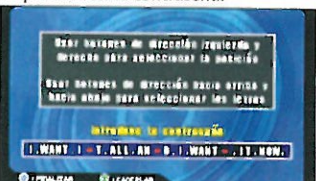
Al introducir el cheat del nivel se abren todas las puertas para el menú principal.

RollCage: Stage 2

Introduce la siguiente frase inglesa **I.WANT.IT.ALL.AND.I.WANT.IT.NOW!** como password para activar todos los vehículos, series, pistas, modos de juego y especiales.



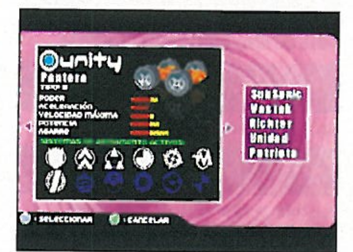
Busca la entrada dentro del menú general para meter la contraseña.



Práctico: los del equipo de desarrollo ATD, fans de Queen, han utilizado una contraseña muy especial para activar los cheats.



Ya puedes hacerte con todos los modos.



También podrás conducir todos los coches.



Sobreviviré, siempre sobre el asfalto: en el modo Supervivencia *del* RollCage: *Stage 2 no te resultará nada fácil 'sobrevivir'*

Street Skater 2

Pulsa las siguientes combinaciones de teclas en el **menú principal**, para activar los cheats. Un ruido confirma que la introducción ha sido correcta.

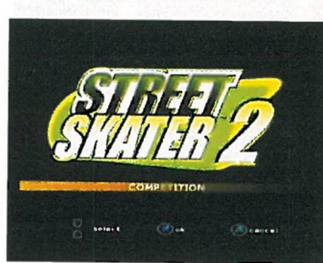

Cheats

Todos los personajes:
← ← ○ ○ [L2] □ → [R2]

Todas las pistas:
← → ← → ○ ○ [R1] □

Todas las tablas:
○ ○ □ ○ □ □ ○ [R1]

Niveles Tricks de los personajes a valor máximo:
[L1] □ ← ← [R2] ← [R1] ←



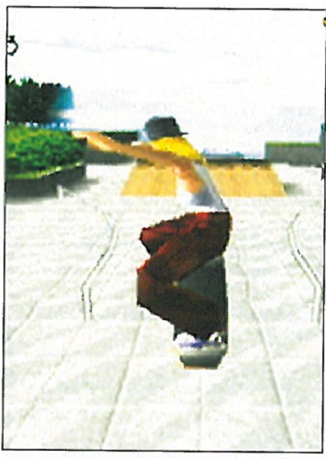
El lugar perfecto para meter un cheat.



○ ○ □ ○ □ □ ○ [R1]*: con un gran montón de tablas de vivos colores...*

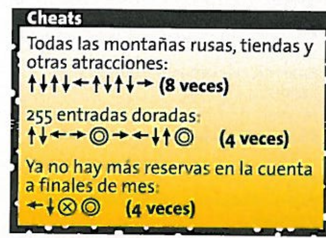


← ← ○ ○ [L2] □ → [R2]*: ... y personajes no menos alegres...*


← → ← → ○ ○ [R1] □*: ... todas las pistas de Miami (aquí) se convierten en un único skatepark para auténticos profesionales.*

Theme Park World

Introduce la extremadamente larga combinación de teclas durante el juego en marcha en la **visión del parque.** Pulsa finalmente START. Un ruido confirma que está hecho.

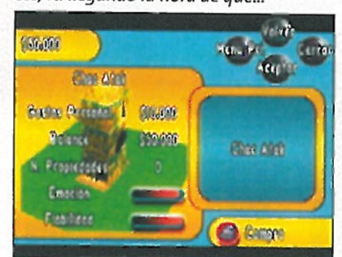

Cheats

Todas las montañas rusas, tiendas y otras atracciones:
↑ ↓ ↑ ↓ ← ↑ ↓ ↑ ↓ → **(8 veces)**

255 entradas doradas:
↑ ↓ ← → ○ → ← ↓ ↑ ○ **(4 veces)**

Ya no hay más reservas en la cuenta a finales de mes:
← ↓ × ○ **(4 veces)**

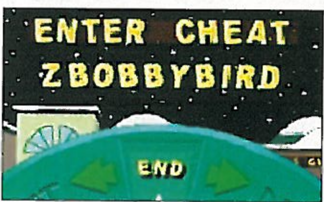

8x ↑ ↓ ↑ ↓ ← ↑ ↓ ↑ ↓ →*: ¿todavía no has descubierto nuevas atracciones? ¡Entonces, va llegando la hora de que...*


... sorprendas a tus visitantes con atracciones especiales!


4x ↑ ↓ ← → ○ → ← ↓ ↑ ○*: ¿necesitas cuatro entradas doradas en el modo de visitante? Pues con estas 255, ¡caiditas del cielo!, tendrás más que suficiente, ¿no?*

South Park

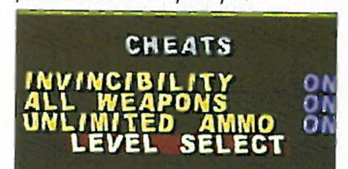
En el menú ENTER CHEAT introduce el truco **ZBOBBYBIRD**. En la pantalla de título aparecerá un nuevo punto de menú CHEATS.



ZBOBBYBIRD: *con este código...*

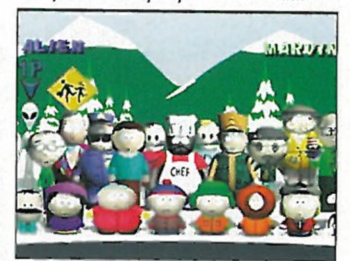


... los CHEATS activados estarán a tu disposición en el menú principal.



Dispones de inmortalidad, todas las armas, munición ilimitada y la práctica elección de nivel...


... con lo que podrás enfrentarte en los últimos niveles a unas cuantas vacas, aunque sólo sea por pura curiosidad.


También podrás activar todos los personajes en el modo de más jugadores.

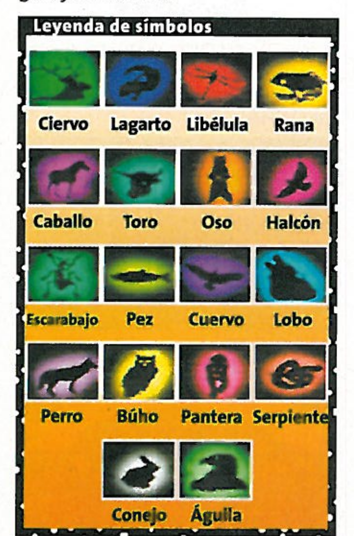
Texto: Elena Castellanos

Turok 3: Shadow of Oblivion

La Humanidad completa depende de tu guerrero Turok, pero se ha quedado atascado ¡y no puede seguir! Con los cheats que te mostramos aquí, puedes enseñar a Oblivion por dónde seguir.

Para ello, vete al punto de menú ***Secrets*** y selecciona la opción ***Enter New Secrets.*** Aparecen los siguientes símbolos; ordenalos según el cheat escogido y confírmalo.

Leyenda de símbolos





¡Al quinto nivel! Introduce aquí los símbolos de **oso libélula caballo oso rana ciervo;** *entonces se activa el cheat en el menú de después...*



... y podrás enfrentarte directamente al enemigo en el último nivel.



Con **lagarto pez escarabajo pez lobo libélula** *desactivas las texturas.*



Pantera lobo serpiente conejo lagarto perro: *con tales cabezones, los esbirros de Oblivion no llegan a su meta.*

Cheats

Invulnerabilidad:
Cuervo pez águila oso lagarto conejo

Todas las armas:
Búho oso búho escarabajo halcón búho

Munición ilimitada:
Pez ciervo toro serpiente águila pez

Todas las llaves:
Lagarto libélula toro oso lobo águila

Cabezas grandes:
Pantera lobo serpiente conejo lagarto perro

Cabezas y pies grandes:
Lagarto lagarto libélula caballo lagarto perro

Enemigos sin cabeza:
Lagarto ciervo halcón búho pez caballo

Modo historia (enemigos pequeños):
Rana rana pez escarabajo lobo pantera

Modo skinny (enemigos flacos):
Caballo halcón serpiente pantera escarabajo pez

Endcredits:
Ciervo ciervo ciervo ciervo ciervo ciervo

Menús locos:
Conejo búho caballo escarabajo oso oso

Menús *lamentos*:
Libélula toro conejo pez águila cuervo

Desactivar texturas:
Lagarto pez escarabajo pez lobo libélula

Modo wireframe:
Pantera caballo ciervo pez pantera halcón

Clean Screen:
Conejo búho lagarto ciervo pez conejo

Deathmatch Mannequins:
Serpiente toro serpiente rana oso ciervo

Selección de niveles

Nivel 1:
Rana ciervo caballo libélula lobo conejo

Nivel 2:
Búho búho caballo ciervo ciervo ciervo

Nivel 3:
Búho conejo oso escarabajo rana pantera

Nivel 4:
Oso caballo cuervo águila caballo perro

Nivel 5:
Oso libélula caballo oso rana ciervo



Turok 3: Joseph y Adon darán su merecido a los dinosaurios.

Driver



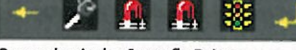
Passcode para el nivel 2: oculta pruebas.



Passcode para el nivel 3: persecución boot.



Passcode nivel 4: el carril más grande.



Passcode nivel 5: Superfly Drive.



Passcode para el nivel 6: emboscada.



Passcode nivel 7: acabar con DiAngeloo.



Passcode nivel 8: roba coches de policía.



Passcode nivel 9: Lucky va al Doc.



Passcode nivel 10: Beverly Hills.



Passcode para el nivel 11: Grand Central.



Passcode para nivel 12: coche de Granger.

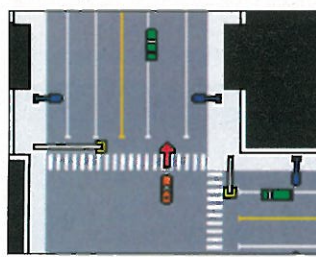


Passcode para nivel 13: ruedas de Granger.



Passcode para nivel 14: Granger & Co.

Passcode para nivel 15: récord de ciudad.



¡Difícil! Al igual que en la versión de Playstation, el último nivel requiere un gran dominio del coche, buena resistencia a la presión de tiempo y ¡mucho tesón!

Lucky Luke



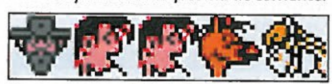
Passcode para nivel 2: tren.



Passcodepara nivel 3: rancho.



Passcodepara el nivel 4: toma de corriente.



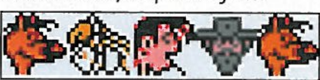
Passcodepara el nivel 5: estepa.



Passcode para nivel 6: montaña Cheyenne.



Passcode nivel 7: tropa de búfalos.



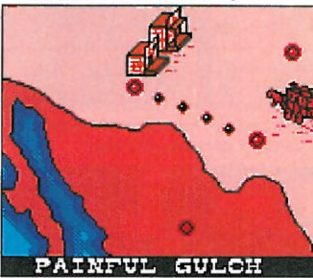
Passcode para el nivel 8: prisión.



Passcode para el nivel 9: correos.



Passcode para el nivel 10: Painful Gulch.



La última misión: Lucky Luke...



... se enfrenta intrépidamente al enemigo, para cabalgar después de la victoria como un héroe hacia el sol poniente.



¡Vaya cara de malas pulgas! Joe es el cabecilla de la temida banda de los Dalton.


Banjo y Kazzoie
Bowser
Goron
Mario Y Luigi
Ulala
Donkey Kong
Joanna Dark
Ryu y ken
¿no sería fantástico vivir aquí?
Lara Croft
Spyro
Kirby
Link
PiKachu
Sonic
Nights



23913

INSANE

NO LIMITS - NO RULES - NO ROADS

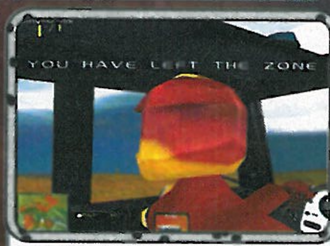
Sin límites, sin reglas y sin carreteras: ¡así es 'Insane', una enloquecida y destructiva competición de vehículos todoterreno!

Esos ojos de psicópata no dejan lugar a dudas: ¡los conductores de Insane están como cabras!

Lo malo de las carreras nocturnas es que los faros del coche se rompen al más mínimo roce, ¡disfrútalos mientras duren!



La vistas desde la cabina son espectaculares, aunque poco prácticas...



... ¡pero fíjate! Puedes girar la cabeza con el ratón para mirar a los lados.



Las carreras de Insane *transcurren por lo general en campo a través. Los paisajes son poco detallados, pero al menos no tienen problemas de redibujado.*



¡Ahí está la bandera! Hala, pues todos a por ella, ¡a mogollón!

Insane está lleno de ingeniosos modos de juego. En solitario hay tres: *Jamboree* (cruza los portales en el orden indicado), *Off Road Race* (una carrera campo a través) y *Capture the Flag* (coge la bandera y cruza los portales sin que te la quiten). Estos modos de juego se aplican a la carrera rápida o al campeonato, donde tienes que ir pasando pruebas para abrir todas las categorías de coches (ver caja de info).

Aunque el juego solitario es una opción viable, el punto fuerte es el multijugador, ya sea en red local o conectándose a Internet. Aquí se añaden 4 modos de juego a los tres anteriores: *Return the Flag* (ve a por la bandera y tráela de vuelta al punto de partida), *Gate Hunter* (cruza los portales que tus oponentes no hayan cruzado todavía), *Destruction Zone* (mantente dentro de la zona designada el máximo tiempo posible) y *Pathfinder* (cruza todos los portales en el orden que desees antes que tus oponentes). Todos los mapas disponibles (y hay bastantes) se pueden jugar en cualquiera de las modalidades; lo único que cambia es la ubicación de los portales.

A propósito de **los mapas,todos están llenos de baches, zanjas y precipicios por los que despeñarse, y tienen forma esférica: si conduces continuamente en línea recta, acabas pasando de nuevo por el punto de partida.** En la interfaz se muestra una flecha que te indica el objetivo que estás persiguiendo (ya sea un portal, bandera, oponente o lo que sea), y la distancia a la que se encuentra. Si vuelcas, un mensaje te recuerda la tecla que pulsar para volver sobre las 4 ruedas. ¡Práctico!

Todo esto está muy bien, pero... ¿qué tal se juega? Pues, en fin, digamos que, pese a las opciones de optimización del vehículo, la conducción en *Insane* no es una ciencia exacta. Los coches tienen un punto de gravedad

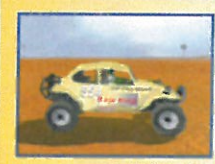
¡Estás en la zona! Echa el freno de mano y rota la cámara con el ratón para vigilar por dónde vendrán los oponentes.

Ir por la carretera es más cómodo, pero tarde o temprano habrá que salirse para alcanzar el punto de control.

Los tipos de coche

Al principio del juego, sólo tienes la categoría 4x4 para tus partidas en solitario. Si quieres acceder al resto, ¡hay que ganárselas!

Pero tranquilo, porque si quieres probar cómo son las clases superiores, puedes entrar en el modo multijugador y probarlas allí: ¡nada mejor que el modo *free roam* para analizar su rendimiento!



4x4

Baja Bug (en la imagen), Cairo y Blaze. Son vehículos modificados para poder participar en las carreras *off road*. Tienen poca estabilidad, pero son maniobrables y relativamente fáciles de conducir.



PICK-UP

Sodar, Utility, Bushwhacker (en la imagen). Son grandes y resistentes, toleran bien el daño y no vuelcan con tanta facilidad como los de otras categorías. Tienen una buena velocidad punta.



FREE

Vale todo, incluyendo nuevos vehículos como el ATV (moto quad) o el Speedster (en la imagen), entre otros. Cada uno tiene características propias. El Speedster, por ejemplo, es muy rápido, pero poco estable.



SPORTS

Wyle, Samu (en la imagen) y Bear. Son buenos para hacer derrapes controlados sobre suelo llano. Están a medio camino entre la robustez y velocidad de un Pick-up y la maniobrabilidad de los 4x4.



EXTREME

Coyote (en la imagen), Hillclimber, Cliffhanger. Vehículos específicos para las carreras *off road*, tienen tracción y suspensión muy buenas, pero en carretera su rendimiento es peor. Poca velocidad punta.



TRUCKS

8x8 Behemoth, 6x& Goliath, 4x4 Freighter (en la imagen). Se trata de camiones de gran tonelaje. Son muy estables (es difícil que vuelquen), pero también son lentos, de poca maniobrabilidad y baja aceleración.

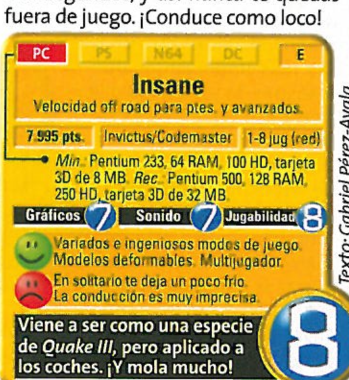
Figúrate si será radical el estilo de conducción de este juego, que los coches casi se salen de la página.



Si un oponente se te cruza de lado, ¡pues lo arrollas sin contemplaciones! Ojo a la flecha, que señala hacia el checkpoint.

altísimo, y con la honrosa excepción de los camiones, **todos los modelos tienen tendencia a acabar dando vueltas de campana o haciendo trompos a la mínima oportunidad.** ¡Es una experiencia definitivamente arcade, no una simulación rigurosa! El sabio uso del freno de mano y un poco de moderación con el acelerador en los momentos justos le ahorran a uno muchos disgustos.

Un problema es que, si tu ordenador no es muy potente, el frame rate empeora sensiblemente cuando hay muchos participantes en pantalla a la vez. Basta con rebajar el nivel de detalle en las opciones para devolverlo a la normalidad. Cuando todo marcha como debe, gráficamente está muy bien: los escenarios son un poco sosos, pero hay múltiples cámaras, y los elaborados modelos de los vehículos se abollan con los daños sufridos, lo cual se refleja en la conducción. ¡Imagínate intentar conducir con una rueda menos! Para reparar el coche por completo, sólo hay que incurrir en una penalización de tres segundos, y así nunca te quedas fuera de juego. ¡Conduce como loco!



Texto: Gabriel Pérez-Ayala



Al final de la carrera, la repetición ofrece ángulos de cámara espectaculares, y te ofrecen las estadísticas de los conductores más destacados.



Abajo a la derecha, en el 'Bowser Stage', se muestra el item de bonus disponible.

Junto a las pistas estándar, quedan pistas privadas para que descubran Mario y cia.

Las bonitas secuencias de repetición están montadas al estilo de TV.

El dúo perfecto: Mario (dcha.) y su hermano Luigi (izq.).

Los más malotes: Boo (arriba), Bowser y Waluigi (abajo).

¿Dónde está Jr.? ¡El hijo de Donkey Kong sale más tarde a la pista!

¿Qué tienen en común el golf y el tenis? ¡Que se juega sobre arena y césped y Mario se agarra fuerte a su palo!

MARIO TENNIS

Rápido, turbulento ¡y muy divertido y emocionante! En los dobles con tus amigos sólo tienen posibilidades en equipo. A los que vayan a su aire, les irá mal...

Elegante intercambio de reveses, decisiones por milímetros y alta tensión hasta el final: el tenis es, no sin razón, un género del deporte muy popular. Con *Virtua Tennis* (ver SCREENFUN 17/00) Sega ha demostrado ya todo lo realista que puede ser una conversión de consolas. ¡Y se lo agradecemos! Pero cuando Mario toma la raqueta entre sus manos, el rollo es otro y hay cosas más importantes que el realismo : la acción y la diversión y ¡sin tener que estudiarse el reglamento!

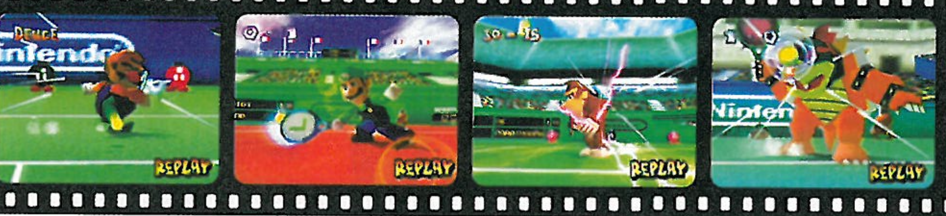
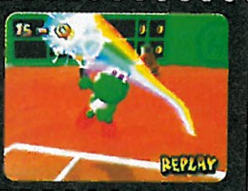
En total 16 personajes tienen el honor de participar: desde el colega del fontanero, Luigi, hasta los malvados Wario y Waluigi (mirar la tabla de la derecha). Solo Donkey Kong Jr. y Shyguy no están disponibles desde el principio. Pero no te preocupes, ¡se activarán más tarde!

Para que el vencedor del partido no esté limitado a la elección de jugadores, los personajes se diferencian mucho en sus características: algunos cracks destacan por su velocidad o por su fuerza; otros, por una técnica especial o por un amplio abanico de trucos. **Mario y Luigi son los únicos todoterrenos del campo: dominan todas las características y son adecuados para cualquier principiante.**

En el modo torneo hay distintos campeonatos, y si los ganas podrás activar pistas extra. Las variantes del juego son bastante poco convencionales para una simulación de tenis: en 'Ring Shot' vas haciendo puntos pasando la pelota amarilla a través de aros dorados. Los límites de tiempo o un número limitado de pelotas hacen más difícil la tarea. También se incluye el 'Bowser Sta-

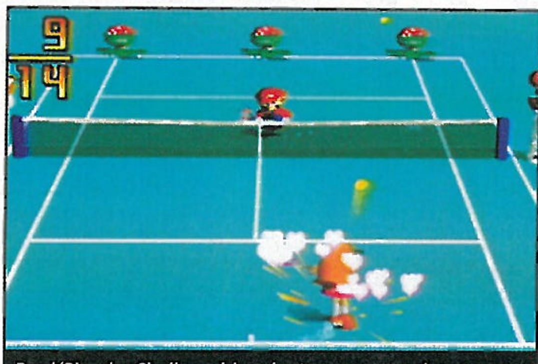






El señor de los anillos: en el modo 'Ring Shot' hay cuatro variantes distintas. El principio básico se mantiene sin cambio.



En el 'Piranha Challenge', las plantas escupen pelotas que tendrás que volver a lanzar lejos de tus contrincantes.



Si vas a jugar al tenis, deberás ir preparado: sorteamos un pack de *Mario Tennis* con un estupendo polo Adidas, un estuche con tres pelotas de tenis y, por si te fallan, el juego. SCREENFUN, ref.: Mario Tennis apdo 14.116, 28080 Madrid.



Los saques tienen una puesta en escena muy dinámica y están llenos de coloristas efectos. Si el saque es perfecto, aparecerá además un 'Nice!' (bien) sobre el jugador.



Bowser tiene incluso su propio modo de juego.

ge': allí puedes reunir distintos objetos para distraer o molestar a tus rivales. Un generador aleatorio determina si atacas a tu enemigo con caparazones de tortuga, le lanzas rayos o le tiras una cáscara de plátano resbaladiza por encima de la red. A los jugadores de *Mario Kart* les sonará algún que otro item de bonus.

Pero no sólo la variedad de *Mario Tennis* es de lo más sobresaliente: los gráficos y el diseño también están muy bien y consiguen dar al tenis todo el color del mundo. Unos alegres colores y, para variar, efectos divertidos, hacen del *Mario Tennis* uno de los juegos deportivos más atractivos para la N64.

Únicamente los personajes resultan algo toscos vistos en primer plano, aunque no por eso pierden su incomparable encanto. El sonido también es magnífico: la música varía dependiendo del momento del partido desde una melodía agradable a un ritmo tenso y con emoción, creando ambiente pero sin llegar molestar nunca adquiriendo demasiado protagonismo. Solamente algún que otro ruido, que emite el personaje durante el partido, puede poner nervioso al jugador a la larga.

En resumen, el debut de Mario en la pista de tenis no podía haber sido mejor. El equipo de desarrolladores de Nintendo vuelve a demostrar que a jugabilidad, nadie le tose: todos sus loquísimos juegos enganchan y divierten.



PC | PS | N64 | GBC | E

Mario Tennis

Deporte para principiantes y avanzados.

9.490 ptas. | Nintendo | 1-4 jug.

• Game Pak, Rumble Pak

Gráficos 9 | Sonido 8 | Jugabilidad 9

☺ Variantes de juego emocionantes, buen multiplayer, gráficos convincentes.

☹ No hay torneos ni campeonatos que se puedan escoger libremente.

Después de *Mario Golf*, el pequeño fontanero monta una gorda en las pistas de tenis. **9**

Texto: J.Orge.



Duelo emocionante: Luigi se enfrenta a su malvado contrincante Waluigi.

Pulsando durante mucho rato la tecla Ⓐ sacarás toda tu fuerza para el golpe.

INFO

Los cracks del tenis

Desde el principio te esperan 14 jugadores. Los dos últimos se activan solos.




Mario — *Característica especial: lo domina todo.*



Wario — *Característica especial: golpes muy fuertes.*



Luigi — *Característica especial: lo domina todo.*




Waluigi — *Característica especial: una técnica perfecta.*



Peach — *Característica especial: una técnica perfecta.*



Daisy — *Característica especial: una técnica perfecta.*



Baby Mario — *Característica especial: alta velocidad.*




Toad — *Característica especial: una técnica perfecta.*



Yoshi — *Característica especial: alta velocidad.*



Birdo — *Característica especial: alta velocidad.*



Donkey Kong — *Característica especial: golpes muy fuertes.*



Bowser — *Característica especial: golpes muy fuertes.*



Paratroopa — *Característica especial: tiene muchos trucos.*



Boo — *Característica especial: tiene muchos trucos.*



Donkey Kong Jr. — *Característica especial: golpes muy fuertes.*




Shyguy — *Característica especial: una técnica perfecta.*



DRIVER 2

El agente de policía encubierto y conductor de primera Tanner ha vuelto... ¡y de qué manera! Si el primer 'Driver' ya te pareció bueno, espera a ver el segundo: ¡es el juego de persecución callejera definitivo!

La policía ve que llevas un coche robado y empieza a perseguirte. Fíjate qué detalle: como estás en Cuba, ¡te dan el alto en español!

La primera parte de *Driver* fue un título innovador dentro del género de la velocidad: emocionantes persecuciones callejeras, accidentes espectaculares y velocidad endiablada. La segunda parte se inspira en los mismos principios, y tiene por meta superar el altísimo listón de calidad marcado por su predecesor. ¿Lo ha conseguido? ¡Eso es lo que vamos a discutir ahora!

El elemento de juego más innovador de *Driver 2* es que te puedes bajar del coche y subirte a otro, como en *Grand Theft Auto*. Cualquier vehículo que veas circulando por la calle (con la obvia excepción de los de policía) puede ser forzado a detenerse para desalojar a su ocupante y quedarte con él. Furgonetas, camiones blindados, autobuses, coches de bomberos... ¡Lo que quieras! En algunas misiones tienes que cambiar de coche obligatoriamente, pero en otras es totalmente opcional: si tu coche actual está en las últimas, puede ser buena idea hacerte con otro para no quedarte luego tirado. Y hay coches que son más rápidos que otros, o que son más apropiados para las embestidas. Aunque, a decir verdad, ¡nosotros siempre cambiamos de coche por el puro capricho de estrenar un nuevo buga! Es un elemento de juego que le da un pequeño toque de creatividad al cumplimiento de las misiones.

Otra importante diferencia con el primer *Driver* es que **las calles son mucho más complejas: ahora tienen curvas y rampas de incorporación, no sólo rectas que se cruzan.** La conducción es así mucho más profunda y realista, aunque también más difícil. Eso tenlo claro: *Driver 2* exige mayor habili-

Recuerda que Tanner es un profesional: ¡no intentes hacer lo mismo que él con un coche!



Tras destrozar el coche sospechoso, Tanner se acerca para inspeccionarlo.


¡Hey, cómo resbala esto! Con el asfalto mojado, los derrapes son de vértigo.



¡Hala, de lleno contra las cajas! Hay un montón de cosas que están ahí sólo para que las destroces a gusto.

A estos seis minijuegos hay que añadir los del modo de dos jugadores: capture the flag y cops'n robbers (donde uno persigue al otro). Con dos jugadores se juega en primera persona, pantalla dividida y sin tráfico.

Quick Chase



Tienes que perseguir a un coche que huye, darle alcance y destrozarlo a golpes. Si se aleja demasiado y lo pierdes de vista, pierdes.

Quick Getaway



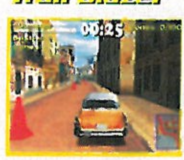
Es como Quick Chase, pero aquí tú eres el perseguido. Si consigues dejar atrás al coche que te persigue, ganas. Pierdes si te destroza el coche.

Gate Racing



Tienes un tiempo límite para llegar, y te anotas puntos pasando entre los conos. Si atropellas algún cono, se te penaliza con un segundo.

Trail Blazer



Como en Gate Racing, sólo que en esta ocasión tienes que atropellar tantos conos como te sea posible hasta llegar. Pierdes si se te acaba el tiempo.

Survival



Te persiguen muchos coches de policía, que son especialmente rápidos. El tiempo que logres sobrevivir se registra en un ránking.

Checkpoints



Tienes que buscar y tocar cinco checkpoints que se te marcan en el mapa a medida que los alcanzas. Tu registro de tiempo se guarda en un ránking.


¡Este coche queda requisado! Su conductor huye como un alma en pena.

dad que el primer *Driver,* y las misiones son más elaboradas. En una tienes que adelantar a un tren, subirte a un coche que está en mitad de la vía y salir pitando antes de que te pille. En otra persigues a un camión, ¡que va arrojando explosivos a todo lo que se le pone detrás! A no ser que seas un súper conductor, la mayoría de las misiones las tendrás que repetir muchas veces. ¡No es un juego para gente que abandona a la primera de cambio!

Otro de los puntos fuertes de *Driver 2* son las ciudades: **visitas Río, La Habana, Las Vegas y Chicago, y el detalle con el que están recreadas es asombroso.** Por desgracia, la pobre Playstation las pasa moradas para poner tantos polígonos en movimiento, con lo que hay mucho redibujado y ralentizaciones. Es un problema que surgió con la beta del juego, y la versión final no ha sido capaz de remediarlo del todo. Lo del redibujado no es grave, pero las ralentizaciones te chafan la sensación de velocidad, ¿y no es eso lo más importante en un juego de coches? Vale, no se puede tener todo, pero nosotros hubiéramos preferido ciudades menos impresionantes a cambio de gozar de un frame rate más estable durante todo el juego. ¡Aunque esto es una cuestión de gustos! Por si las moscas, le vamos a poner un 8 en gráficos para evitar que nadie se sienta luego defraudado. Con todo, los juegos de conducción extra, la modalidad de dos jugadores y la variedad de las misiones mantienen la jugabilidad a prueba de bomba. ¡Para no perdérselo!



PC | PS | N64 | DC | 1

Driver 2

Conducción criminal para avanzados

7.490 pts. | Reflections | 1-2 jug.

• Tarjeta de memoria, Vibración.

Gráficos 8 | Sonido 9 | Jugabilidad 9

☺ Ciudades alucinantes. Coches variados. Física de conducción. Vídeos intermedios.

☹ Las ralentizaciones te cortan el rollo. Se pasan un poco con la dificultad.

Pese a ciertos problemillas con el frame rate, es un juego de lujo y lleno de emociones. **9**

Texto: Gabriel Pérez-Ayala



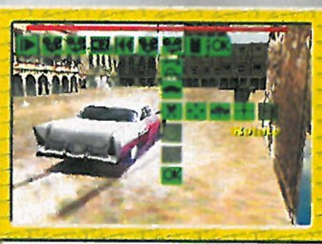
Los botones laterales permiten mirar a ambos lados y disfrutar del paisaje.



Un ejemplo de mapa de la ciudad: ¡es bastante enrevesadillo!



Ojo al detalle del cartel publicitario... ¡Dan ganas de pararse a mirarlo!


Si haces una buena actuación, puedes grabarla y luego filmarla a tu gusto.



Joven y temerario, Ryo Hazuki no duda en lanzarse a buscar al asesino de su padre.

¿No sabes qué hacer? Quizá una visita a una adivina te ayude...

En el dojo de su casa, Ryo perfecciona sus movimientos y nuevos golpes...

... o prueba a ver si tienes suerte: saca un refresco, ¡y gana un premio!

... ya que los puede necesitar en la zona de bares de Dobuita.

¡La aventura más ambiciosa de la máquina de Sega llega por fin a territorio occidental!

Shenmue

¡Un proyecto gigantesco! Desde 1996 se oían rumores: el departamento de desarrollo de Sega conocido como AM 2 estaba trabajando bajo la dirección de Yu Suzuki (*F355 Challenge*) en algo muy especial... Al principio se hablaba de *Virtua Fighter RPG*, después de *Project Berkeley*... Hace un año se desveló el secreto: en Japón apareció la primera parte de lo que se espera que sea una fabulosa trilogía: *Shenmue*. ¡Y ahora llega por fin a Occidente!

¿Qué se esconde detrás de este gran proyecto? ¿Se trata de una aventura de acción o más bien de un juego de lucha? Esta pregunta sólo tiene una respuesta: *Shenmue* encarna un poco de cada uno de estos géneros, sin encasillarse en una clasificación determinada. Sega llegó a la espectacular y misteriosa definición de F.R.E.E. (acrónimo de Full Reactive Eyes Entertainment). **Se trata de un juego detectivesco, con un toque de lucha en 3D, en el que el jugador se ve inmerso en un mundo virtual tremendamente realista y detallado.**

La historia comienza con la muerte del padre de Ryo Hazuki, que es asesinado ante los ojos del muchacho sin que pueda hacer nada para intervenir. Ryo arde en deseos de venganza, y se lanza a buscar al asesino.

Las investigaciones tienen lugar en la ciudad natal de Ryo, Yokosuka. Lo más fascinante: ¡el mundo de *Shenmue* está vivo! Los habitantes realizan sus tareas diarias y abren o cierran sus negocios siguiendo unos

INFO

Sistema de lucha

En los **Quick Time Events** (QTE) de *Shenmue* hay excelentes secuencias de lucha de artes marciales coreografiadas, en las que tienes que pulsar la tecla que se muestra en la pantalla en el momento preciso para salir airoso.

También hay duelos libres, en los que te enfrentas a grupos de gentuza con movimientos tipo beat'em up. Y fíjate qué curioso: ¡todo el mundo practica kung fu, como en las películas de Hong Kong!

En los Quick Action Events se te indica la dirección que tienes que pulsar.

Estos 3 macarrillas se están buscando que les den una paliza al viejo estilo.

Lan Di, de la mafia china, ha matado al padre de Ryo. ¡Esto clama venganza!

Introducción

Ryo es testigo de cómo su padre, un maestro de artes marciales, es asesinado en combate por el malvado jefe de una banda china, Lan Di.

INFO

¡Diviértete en la ciudad!

Para pasar el tiempo entre dos trabajillos, la ciudad virtual de Yokosuka te ofrece de todo. Puedes dejarte caer en el salón recreativo y jugar una partida por 100 yenes a los dos clásicos de Sega, *Space Harrier* o *Hang On*. Son dos emulaciones exactas de sendas máquinas recreativas de los ochenta (época en que transcurre la historia).

En el ahumado bar de Jazz, Ryo puede probar suerte jugando a los dardos o echándose una partida de billar. Pero pon atención: el dinero de tu bolsillo es limitado. Está muy bien que intentes batir tus récords jugando en las recreativas, pero ten en cuenta que los viajes en autobús y demás no son gratuitos.



Space Harrier *todavía es un juego divertido.*

Recreativa QTE: *¡reacciona ante los golpes!*



Hace 15 años eran carreras de éxito: Hang On.

Espectacular: el transcurso del día a la noche se produce suavemente.



En los bajos fondos, llevar un tatuaje molón puede servirte para que te miren con respeto. ¡Lo que estos punks no saben es que Ryo no se deja impresionar por nada!

Si demuestras ser una buena persona, te ganarás la amistad de esta niña.

horarios coherentes. Dale de comer al gato, hurga en los cajones, cómprate una lata de refresco, entrena tus técnicas... ¡Puedes hacer de todo! Si lo deseas, también puedes hablar con cualquier persona que te encuentres y preguntarle cosas. Hay gente tranquila, simpática y amable o tipos antipáticos y ariscos, según el humor con el que estén cuando los veas. **Los increíbles modelos de las facciones y las animaciones, así como la perfecta proyección de sombras, ponen a este título en lo más alto del catálogo de la Dreamcast en cuanto a gráficos.** No menos bonito es el cambio del clima, y el transcurso del día a la noche, que se produce de manera gradual, casi imperceptible, contribuyendo a la sensación de estar metido en un mundo real.

Tal vez habría sido una buena idea que se incluyera una opción para acelerar el tiempo. Una hora virtual del juego sólo dura unos minutos de tiempo real, pero se te pueden hacer eternos si resulta que tienes que esperar a que una tienda abra. Bueno, siempre puedes matar el tiempo dándote una vuelta por los salones recreativos (ver caja de info).

Shenmue es un juego único y diferente, de altísima calidad, que entra con toda justicia en la categoría de imprescindibles para esta consola. Sus cuatro GDs suponen unas 30 horas de tiempo de juego, así que te tendrá ocupado un buen rato hasta que llegues a su conclusión. Por desgracia, habrá que esperar a los capítulos siguientes para que la epopeya de Ryo llegue a su verdadero final. Otra mala noticia es que los subtítulos están inglés. Es importante dominar ese idioma para disfrutar del juego como es debido, así que tenlo en cuenta antes de hacerte con esta maravilla. ¡Ningún usuario de Dreamcast debería perdérsela!



PC | PS | N64 | DC | I

Shenmue

Aventura detectivesca para avanzados y expertos

8.490 pts. | AM2/Sega | 1 jugador

- Modo VM, TV 60 Hz, VGA-Box.

Gráficos 10 | Sonido 10 | Jugabilidad 8

Gráficos espectaculares, mundo creíble y detallado, buena historia.

Textos en inglés. Algunas ralentizaciones. No es para impacientes.

El ritmo es algo lento para según qué gustos, ¡pero la sensación de inmersión es total!

9

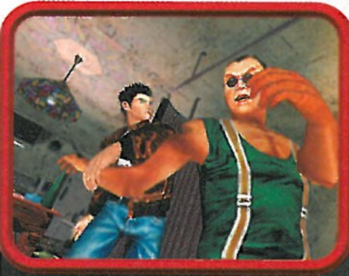
Texto: J.Orge



Con su chupa de cuero y su peinado de moda, Ryo está hecho todo un playboy.



Éste es el tipo de gentuza con la que tiene que tratar Ryo: ¡no respetan ni a los niños!



Menos mal que nuestro héroe sabe bien cómo tratar a los de su calaña...










'ISS Pro' rectifica su punto débil: los nombres de los jugadores. Sin embargo, ¡el remedio tiene truco!

Pues sí, ahora disfrutarás de los nombres originales de los futbolistas pero... ¡sólo de las selecciones nacionales! Porque el juego en sí es un compendio de las distintas competiciones a los que todo buen equipo nacional tiene acceso. Se echa indudablemente en falta el manejo de clubes, sus correspondientes torneos, ¡y qué decir de algunos carismáticos jugadores como Catanha, Hasselbaink o Djalminha!, pero si obvias esa primera impresión de limitada capacidad de elección y te adentras en el juego sin ningún tipo de idea preconcebida, descubrirás un gran simulador.

Al principio puede que la cantidad de menús e iconos que te saltan a la vista te desconcierten un poco. ¡Lo que te interesa es ir al grano y jugar de una vez por todas! "No problemo". Un rápido y certero vistazo a la pantalla te indicará la manera de progresar a través de las distintas opciones de juego, lo que es muy útil para así no tener que devanarte los sesos a la hora de saber qué botón te permite acceder a tal o cual alternativa. Descubrirás así que los menús se suceden y que despliegan información de manera exhaustiva. **Hacerte con el completo dominio de ellos te llevará un tiempo de estudio y dedicación, pero al final saldrás ganando, ya que todos van encaminados al aumento del realismo en el futuro partido.** Muchos de estos menús son ya típicos y de aparición obligada, pero otros son novedosos y originales: el tiro de la moneda al aire para saber qué equipo realiza el saque inicial y el cambio de indumentaria (según quieras que vista como equipo visitante o casero) son un ejemplo. La mayor parte van enfocados al control casi total de las características de tus jugadores y de su juego. Nivel de habilidad del portero, condiciones físicas y psicológicas, motivaciones... ¡A partir de ahora tú eliges si quieres que tus futbolis-

La pantalla de juego te informa de todo lo que te pueda interesar.

Los menús son algo pesados, pero su conveniente uso es fundamental.

Las humillaciones pasadas podrán saldarse en este menú.

La libertad de movimientos de un jugador es lo que se pide en un juego, ¡y éste lo tiene!

Globos como éstos los podrás ejecutar a miles. Pero si el portero es Casillas...

¿Cara o cruz?, ¿saque inicial o campo derecho? Según la inclinación del sol, nosotros elegiríamos el derecho.

"¿Cuántas tarjetas sacaré hoy?". ¿Se preguntará eso el árbitro?

¿Qué se supone que está bailando esta gente? ¿El baile de San Vito?

¡Todos arriba, vengaaaa! El portero está a punto de ejecutar la jugada más vieja del balompié. Pelotazo arriba y que el delantero se busque la vida como pueda.



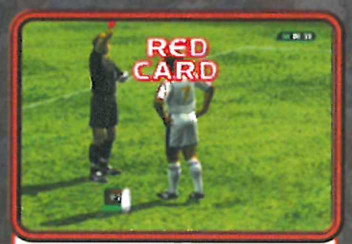
Los penaltis se resuelven de una forma entretenida y hábil. Jugar a competiciones de este tipo pueden ser incluso más divertidas que los partidos.



Los chicos de la selección española celebran sus goles como una piña, mientras los de Portugal lloran sus miserias y agachan la cabeza ante nuestro gran nivel.



Elige equipos de cada uno de los continentes y ¡que la fuerza te acompañe!



¡Hala, muchachote, a la ducha, a enfriar esos ánimos tan alterados!

INFO

ISS: una saga de fútbol con solera

- El primer título de la serie fue *International Superstar Soccer* para Súper Nintendo. Su originalidad se sustentaba en el seguimiento del balón por parte de la cámara en lugar del seguimiento de los movimientos del jugador.
- El siguiente título fue *ISS Deluxe,* también para SNES. La variedad de movimientos de los futbolistas y el mayor número de equipos para elegir hizo que recibiera premios en diversos países, entre ellos Alemania, Gran Bretaña o EE UU.
- Después vino *ISS 64* para N64, que sufrió un notable cambio de imagen. Se utilizaron por vez primera modelos en 3D y, para hacer más realistas las acciones de los muñecos, se emplearon capturas de movimiento de jugadores profesionales.
- A continuación llegó *ISS Pro 98* para Play, cuya salida al mercado coincidió con el Mundial. Se incluyó la opción de jugar la Copa del Mundo, y se aumentó el surtido de animaciones, movimientos y número de equipos internacionales.
- Más tarde apareció *ISS Pro Evolution,* cuya falta de virtudes ocasionó la pronta salida del hasta ahora mejor juego para la Play, el que ahora tienes entre manos.

¡El resto, la historia lo dirá!

tas se coman el césped o se paseen como vedettes en un circo!

Como siempre y de manera inevitable surgirán las comparaciones con el ya indiscutible juego de referencia, el *FIFA*. Si en el *FIFA* los gráficos son dignos de elogio, en el *ISS Pro* adolecen de falta de belleza y rigurosidad. El público es un maremágnum de luz, color y movimientos estrambóticos, los jugadores no se parecen a los originales y los estadios carecen de detalles (sólo tienes seis para elegir). Con esto no queremos decir que sea malo gráficamente, sino que no llega al listón impuesto por los de EA Sports.

Si hablamos de sonido, la cosa se equipara. En ambos el público se muestra hiperrealista y ambienta enormemente el partido. ¡En el *ISS Pro* se llegan a oír incluso tonadillas trompeteras! Sin embargo, no esperes música cañera de grupos de reconocido prestigio en los menús, o los gritos y exclamaciones de los jugadores al meter goles o recibir tarjetas.

Por ahora, da la impresión de que el juego de Konami es un poco petardo y que no hace justicia a la Play 2. Pero es en las animaciones y en la jugabilidad donde empieza a demostrar su grandeza. Es una verdadera delicia ver a los futbolistas moverse por el campo, rematar de distintas posturas, tocar el balón, correr o recrearse la vista con las paradas y acciones de los porteros. Y a la hora de jugar, se te abre una gran cantidad de posibilidades. Tus jugadores hacen globos, remates desde fuera del área rasos o elevados, pases al primer toque de tacón, paredes que nos permiten eliminar el fuera de juego, remates en plancha, pases en profundidad, friquis... ¡Vamos, como en la vida real! **Esta circunstancia se multiplica al haberse potenciado las jugadas en equipo, los pases en detrimento del individualismo y los regates, cuyo uso normalmente lleva a que te roben rápidamente el balón.** ¡El fútbol es un deporte de equipo y Konami lo premia! Además, al contrario que en el *FIFA,* el botón de correr no tiene que pulsarse repetidas veces para aumentar la velocidad; con mantenerlo pulsado es suficiente. Y han incluido la alternativa de jugar los encuentros de la última Eurocopa.

En resumen, un gran juego que, pese a tener algún defecto, seguro que será disfrutado por los aficionados al fútbol. ¡Que vivan el deporte y los juegos como éste!


PC | PS2 | PS | DC | I

International Superstar Soccer
Simulador de fútbol para expertos

9.990 pts. | Konami | 1-4 jug.

- Tarjeta de memoria, vibración.

Gráficos 8 | Sonido 8 | Jugabilidad 9

Gran libertad de movimientos. Pueden jugar hasta cuatro jugadores. Adictivo.

No puedes jugar con clubes. Deberían existir más tipos de regates.

Simulador en el que se pueden elaborar grandes jugadas, pero necesita de práctica. 8

Texto: Miguel Carmona



Los japoneses han logrado acercar el fútbol hasta a los más negados. ¡Viva!

El mapa que aparece en la zona inferior central facilita las buenas jugadas.

ScreenFun ¡SORTEO!

Tenemos todo esto para 17 lectores:
- 1 pack compuesto por bolsa deportiva+balón +*ISS 98* para playstation.
- 1 balón *ISS*
- 15 *ISS 98* para playstation

Ref. Pack ISS/Balón ISS/Juego ISS
Apdo. de Correos 14.112,
Madrid 28080.
Elige una opción
¡Y suerte!



Danger Girl

Play goza de innumerables títulos de acción, así que el listón está demasiado alto como para que 'Danger Girl' destaque... salvo como curiosidad.

Al igual que Catherine Zeta Jones en La trampa*, Sydney tiene que escurrir su curvilínea anatomía por entre los detectores infrarrojos sin que salte la alarma.*

JC es nueva en el grupo. Su especialidad es la mecánica.

Abbey es una aventurera profesional.

Lo mejor para acabar con los malos: acercarse a ellos y disparar a bocajarro.

El modo de desplazamiento sigiloso permite pillar al enemigo por sorpresa.

¿Qué van a hacerle a Abbey? Rápido, ¡pulsa círculo dos veces para salvarla!

Sydney es experta con el látigo, ¡y viste cuero negro!

INFO

Danger Girl, el cómic

Las Danger Girls son un equipo de súper espías, compuesto únicamente por chicas, que ha sido creado para combatir a una organización terrorista dispuesta a adueñarse del mundo. Sus aventuras están llenas de acción, tiroteos, picardía y sentido del humor. El cómic, de gran éxito en Estados Unidos, está dibujado por J. Scott Campbell. En España está siendo publicado por Planeta DeAgostini, y ya van por el número cuatro (en la imagen, la portada del número tres).

Después de triunfar en el mundo del cómic (ver caja de info), las explosivas Danger Girls dan el salto al mundo del videojuego con una aventura de acción en tercera persona, muy en la línea del celebérrimo *Tomb Raider*.

A los gráficos se les puede alabar que las chicas están bien modeladas (menean el trasero de forma convincente al caminar), y las animaciones de los enemigos al morir también son resultonas. Los entornos son amplios y espaciosos, aunque sus texturas son bastante mejorables.

El sistema de control deja mucho que desear, ya que las Danger Girls giran sobre sí mismas con demasiada lentitud. A menudo te encuentras con que te están disparando desde fuera de la cámara y, para cuando enfocas al enemigo, ya te han metido unas cuantas balas en tu cuerpo serrano. En un juego como *Tomb Raider* estas cosas no importan tanto, porque el énfasis se pone en los movimientos precisos y en los saltos bien alineados. En cambio, para un juego como éste, orientado a los disparos, tendrían que haber pensado en otro sistema de control. ¡De tanto querer imitar al *Tomb Raider*, al final les ha salido el tiro por la culata!

Otro problema es que los niveles son largos, y no puedes salvar la partida hasta completarlos. ¡Ni siquiera hay checkpoints! Es tremendamente frustrante tener que repetirlo todo desde el principio cuando te matan, sobre todo si ya estabas cerca del final. Para acabar con una nota positiva, **hay un elemento de juego bastante original: escenas pregrabadas en las que tienes que pulsar una secuencia de botones en el orden correcto.** El resultado de la escena es diferente dependiendo de si lo has hecho bien o mal. Y las voces son bastante buenas. ¡Pero vamos, poco más que valga la pena destacar!

Hoy en día, si no tienes un modo francotirador ya no eres nadie.

Ya le gustaría a más de uno que un bombón como Sydney le fustigase.

PC | **PS** | N64 | DC | E

Danger Girl

Aventura de acción para avanzados.

8.490 pts. | N-Space/THQ | 1 jugador

- Tarjeta de memoria, vibración.

Gráficos 6 | Sonido 6 | Jugabilidad 6

☺ Las chicas son monas. Las secuencias pregrabadas con pulsación de botones.

☹ Fases largas y tediosas sin checkpoints. Control mejorable.

Una aventura de acción normalita, que sólo destaca por el carisma de sus protagonistas. 6

Texto: Gabriel Pérez-Ayala

EARTH 2150
ESCAPE FROM THE BLUE PLANET

'Dark Reign 2', 'Red Alert 2'... ¡y ahora 'Earth 2150'! El género de la estrategia en tiempo real está atravesando uno de sus momentos más dulces, ¡tres juegazos en apenas unos meses!

Los United Civilised States utilizan mechas bípedos como plataformas para su moderno armamento.

Año 2150: las continuas guerras han hecho que la Tierra se salga de su órbita. En estos momentos, se dirige inexorablemente en ruta de aniquilación hacia el Sol. La única esperanza para la Humanidad es construir una nave espacial de transporte con la que huir a Marte. Lo malo es que no hay recursos suficientes para salvarse todos, así que... ¡habrá que luchar por ellos!

Earth 2150 es un juego de estrategia en tiempo real en auténticas 3D. Puedes rotar la cámara libremente, hacer zoom e incluso deformar dinámicamente el terreno con el uso de excavadoras. **Es un escenario de guerra bastante espectacular, donde incluso puedes excavar túneles con los que llegar a la base del enemigo por sorpresa u ocultar tropas bajo tierra.** A la hora de elaborar tu estrategia, has de tener en cuenta los ciclos de día y de noche, y las condiciones climatológicas. Tres facciones diferentes, con tecnologías y unidades propias, aseguran la rejugabilidad, así como el sencillo editor de mapas para tus partidas online.

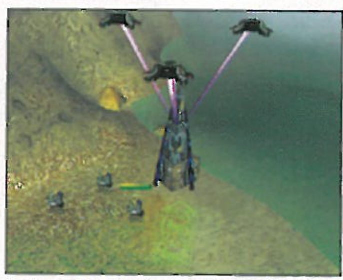
Comparados con otros ETR del mismo estilo, como *Red Alert 2* o *Dark Reign 2, Earth 2150* es bastante más complejo: las unidades te las configuras tú mismo combinando un chasis con un arma (a lo *Warzone 2100)*, y tienes que preocuparte de que los helicópteros de abastecimiento lleguen sin problemas hasta su destino. ¡Imagínate que tu ejército se queda sin munición en mitad de una furiosa batalla! En el modo *campaña* conservas tus unidades y recursos de una misión a otra, y tienes que gestionar dos bases a la vez: la principal y la que montas temporalmente en cada campo de operaciones. Además, debes destinar parte de tu economía al proyecto de huida de la Tierra. Si te lo gastas todo en hacer la guerra, ¡acabarás incinerado en el Sol!



Operación nocturna: cuando cae la noche, las unidades y los edificios encienden sus luces. Puedes apagarlas para dificultar al enemigo la tarea de localizarte.



A medida que avanza la campaña, el nivel del agua sube: ¡el Sol está cada vez más cerca!



La Lunar Corporation manda uno de sus edificios, ya construido, a la Tierra.



La central nuclear es fácil de identificar gracias a su humeante chimenea, pero los otros...



Las opciones de construcción son diferentes según el edificio que hayas seleccionado.

INFO
Las tres facciones



Eurasian Dynasty. Es una alianza de países comunistas. Su tecnología está muy anticuada, y utilizan armas convencionales, como tanques y helicópteros. Uno de sus trucos es construir unidades falsas para confundir al enemigo. Son los únicos con armas nucleares, y sus unidades son muy disciplinadas.



United Civilised States. Equivalen a los Estados Unidos y sus aliados. Utilizan mechas bípedos, similares a los AT-ST de *Star Wars.* Disponen del formidable cañón de plasma, que se apunta con la ayuda de un satélite, y tecnología de camuflaje óptico.

Lunar Corporation. Es una colonia lunar. Disponen de las tecnologías más avanzadas, como vehículos antigravedad y dispositivos de control climático. Construyen en órbita, y luego mandan los edificios a la Tierra.



PC | PS | N64 | DC | I

Earth 2150

Estrategia en tiempo real para avanz. y expertos.

7.990 pts. | Topware/Proein | 1-16 jug.

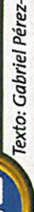
Mín.: Pentium 200, 32 RAM, 190 HD.
Rec.: Pentium 300, 128 RAM, 720 HD, tarjeta aceleradora 3D

Gráficos 8 | Sonido 7 | Jugabilidad 8

Tres facciones. Modo campaña original. Terreno deformable. Meteorología.

Es demasiado complicado para novatos. Es difícil identificar las unidades.

Si *Red Alert 2* te pareció poco innovador, dale una oportunidad a *Earth 2150*: ¡vale la pena!

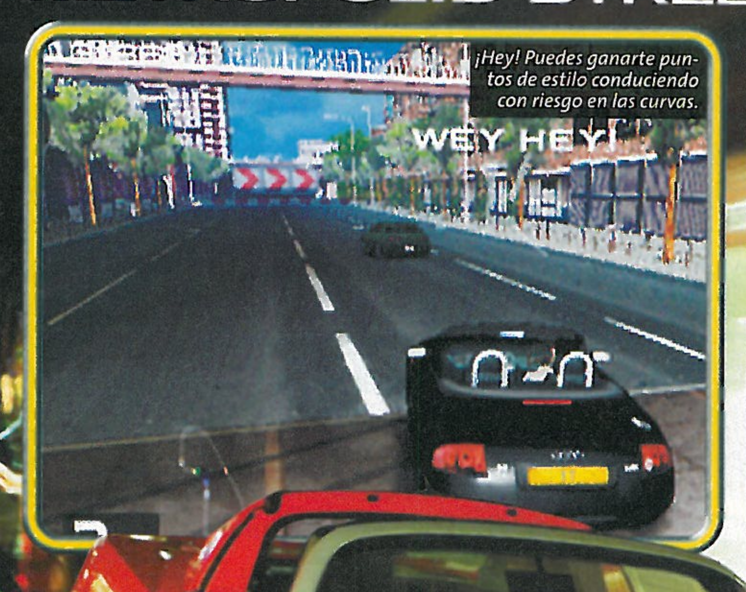


8

Texto: Gabriel Pérez-Ayala

MSR™ METROPOLIS STREET RACER

Desarrollar un juego de carreras emocionante y con un control excepcional no es fácil, ¡pero sí posible!



¡Hey! Puedes ganarte puntos de estilo conduciendo con riesgo en las curvas.

¡Viva el verde! con este deportivo Audi S3 atraviesas el londinense Hyde Park.



Arriba y abajo: San Francisco atrae por la fidelidad a las calles del original.

El aerodinámico Opel Speedster es el modelo más nuevo de todos.

Será posible? En la última curva delante de la línea de meta pisas el freno demasiado, y tu coche se precipita contra los límites que marcan la pista. En un segundo, la competencia pasa ante ti, y te quedas detrás ¡Ooooh!

El *MSR* no perdona ni un solo fallo. Hay que agradecérselo sobre todo al impecable control. No es frecuente que un juego de carreras arcade tenga un control tan perfecto sobre tus bólidos virtuales. Después de unas pocas vueltas de entrenamiento, le cogerás enseguida el truco y podrás dirigir un vehículo sin sufrir daños; ¡otra historia será conseguir los tiempos que te pidan! Para que practiques y no pierdas, la motivación está el modo *Street Racer*. *MSR* está dividido en 25 capítulos, cada uno compuesto por diez fases de conducción con objetivos determinados, como carreras a contrarreloj o carreras de campeonatos. **Y no sólo contará la rapidez. También se valora la conducción y se premiará con un bonus de estilo.** De esta forma te harás con suficientes puntos (llamados kudos) para acceder al resto de los capítulos. Además cada vez que termines un capítulo, tendrás la opción de desbloquear al menos un deportivo nuevo. Sólo los jugadores aficionados estarán más perjudicados, porque al principio hay pocos vehículos para elegir. **Las carreras se desarrollan en Londres, Tokio y San Francisco. Las ciudades se han imitado con todo detalle, dando como resultado 250 circuitos diferentes.** En las radios de los coches se oye pop japonés, rock o country, dependiendo del lugar. Destaca el empleo de la VM y de Internet. Puedes igualar ¡o superar! los mejores tiempos y descargarlos después en la Red. Y para los que les gusta jugar en grupo: los campeonatos pueden jugarse a dos y salvar cuando se quiera.

PC	PS	N64	**DC**	E

Metropolis Street Racer
Carreras para avanzados y expertos.

8.490 pts.	Bizarre Creations/Sega	1-2 jug.

• Vibración, tarjeta de memoria, TV 60 Hz

Gráficos	Sonido	Jugabilidad
9	9	9

☺ Perfecto soporte VM, más de 250 circuitos, opción de Internet, fácil control.

☹ Los efectos del tiempo son algo sosos, no tiene modelo de daños.

Perfección en las cuatro ruedas: *MSR* muestra lo realista que puede ser un arcade de coches. **9**

Texto: Elena Castellanos



¡Los neones de Tokio! por la noche, llamativos colores iluminan los circuitos de esta metrópolis del lejano Oriente.



Renault Clio V6 contra Renault Spider (derecha): duelo francés sobre suelo inglés con un piloto español ¡menuda mezcla!







Los productos se venden por separado

1 DARK SIDE DEVELOPER KIT



2 DROID DEVELOPER KIT



Con el Dark Side™ Developer Kit, dale rienda suelta a tu imaginación y pasea por el lado oscuro del Imperio y más allá. Puedes destruir con un AT-AT™ o crear otros cientos de robots andantes para librar la batalla contra el Droid™ Developer Kit. Al disponer de un sensor de luz integrado, motor y 7 programas prefijados, podrán reaccionar y obedecer tus órdenes. ¡Tú decides quién sobrevive!

www.legomindstorms.com www.starwars.com



TOUCH GAMES

Los famosos juegos de pantalla táctil llegan a tu PC, para que entrenes y quedes como el más 'listo' del bar habitual.


En el juego de parejas, elige entre animales, plantas, texturas, frutas y aviones.

Seguramente alguna vez has ido a un bar y no has podido reprimir la tentación de echar moneditas en las máquinas de pantalla táctil. Ya sabes a lo que nos referimos: conseguir colocar tu nombre arriba de la lista de los que más puntos tienen. Y pensar eso de: "¡A ver quién es el guapo que supera el récord que acabo de hacer!". O mejor, si oyes a un chulo decirlo, pensar: "¡Pues yo, y ahora mismito!".

La mayoría de juegos de estas máquinas están divididos en cuatro categorías: habilidad, conocimientos, cartas y retención. Entre todos, el trivial en todas sus modalidades es uno de los que más éxito tiene. Y le siguen de cerca los juegos de hacer parejas. Se destapan un montón de cartas y ¡hala!, acuérdate de cuál casa con cuál. Es como hacer un test psicotécnico, pero más divertido y puntuando. El premio no puede ser más simple: poner tu nombre en una pantalla de puntos conseguidos... ¿Pero a que mola?

Pues bien, lo bueno de estos juegos es que divierten, y pueden hacer que una aburrida tarde de domingo pase en un plis-plas. Lo malo es que, como te dé por superar un récord y te obsesiones, ¡adiós, paga del fin de semana! Pues tranquilo, que ahora han sido lanzados para PC en dos volúmenes (caja central) y a un precio muy razonable, con lo cual puedes practicar y luego ir hasta el bar a marcarte un nº 1 con la primera moneda que eches. **Ya sabes que no te espera el juegazo del siglo, pero desde luego son divertidos y adictivos, así que ¡pon a prueba tus habilidades!** Por cierto: no te preocupes por tu monitor, jugarás con el ratón...


PC | PS | N64 | DC | E

Touch Games 1/ Touch Games 2
Juegos de habilidad y conocimiento para todos

2.995 / 3.995 | Bialplen 2000 | 1-4 jug.

Min.: Pentium 166, 32 MB RAM, 180 MB HD.
Rec.: Pentium II 200, 64 MB RAM.

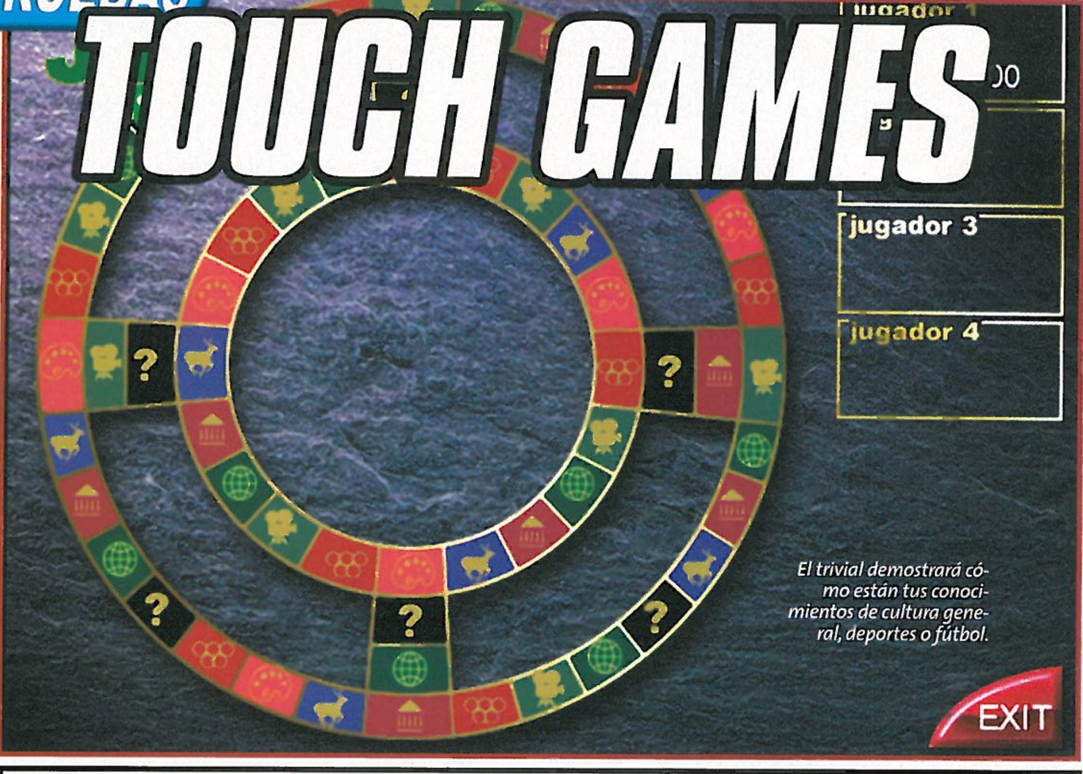
Gráficos 6 | Sonido 6 | Jugabilidad 9

Adictivos, divertidos, variados, ahorrarás un montón de pelas.

No podrás dejar tu récord impreso para que lo vea hasta el panadero.

Si te has pasado tardes enteras pegado a las máquinas de pantalla táctil, ¡estás salvado! 7

Texto: Elena Castellanos.



El trivial demostrará cómo están tus conocimientos de cultura general, deportes o fútbol.

HABILIDOSO, LISTO Y UN TAHÚR EN LAS CARTAS

Touch Games 1 incluye 14 juegos divididos en las cuatro categorías mencionadas, mientras *Touch Games 2* incluye 16 juegos diferentes a los del primer CD, pero incluidos en las mismas categorías. Echa un vistazo para saber cuál de los dos te interesa más. El primero tiene un precio de 2.995 pesetas, y el segundo, de 3.995. Tal vez quieras tenerlos todos: ¡tendrás para un tiempecito!

① **CARTAS:** desde los clásicos solitarios hasta juegos para jugar entre varios amigos.

② **RETENCIÓN/DESTREZA:** deberás grabar datos e imágenes en tu cerebro.

③ **CONOCIMIENTOS:** ¿crees que sabes mucho? Pues pon a prueba tu cultura.

④ **HABILIDAD:** si quieres desarrollar tus habilidades psicomotrices, ¡adelante!



TOUCH GAMES 1


① Incluye un solitario, un solitario maestro, el seven eleven (también conocido como las siete y media) y supertorres.


② Haz parejas de cartas, apréndete fotos de memoria para que te hagan preguntas y busca diferencias entre 2 fotos.


③ Juega al trivial general, a la ruleta de las palabras, al trivial de fútbol (tienes que estar muy puesto) y al mega quiz.


④ En el shangai harás parejas de fichas para poder ir quitándolas, también tienes un puzzle y el famoso buscaminas.

TOUCH GAMES 2


① Incluye el cinquillo, la escoba, el chinchón y el as oculto (se mueven 3 cartas rápidamente y averiguas dónde está el as).


② Incluye el 4 en línea, el diamantes y el manga girls (ambos consisten en agrupar diamantes o chicas manga).


③ Juega a un trivial de deportes (todos, no sólo fútbol), a otro de cine y otro del corazón... ¡y un test de tráfico!


④ Juega al dominó solo o acompañado, a dos tipos de shangai (con frutas y progresivo) y a la columna de cifras.


Busca las diferencias que hay entre estas dos fotos; ¡la barrita indica tu tiempo!



Y éste es tu premio: ¡un merecidísimo primer puesto! Pero tal vez lo pierdas pronto.

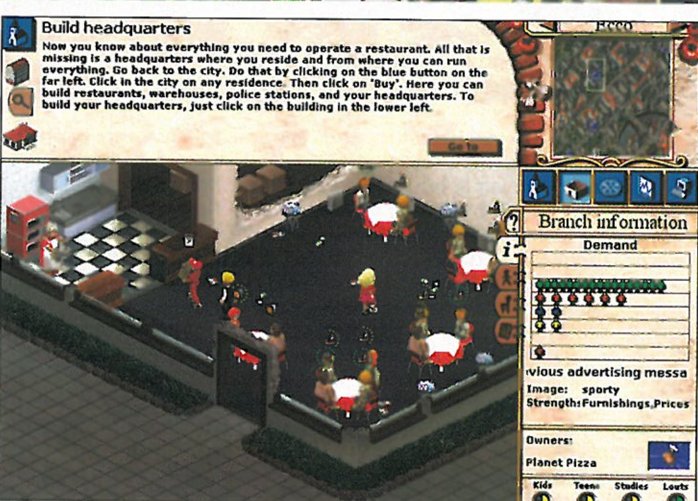

El shangai consiste en ir quitando fichas laterales por parejas con tiempo límite.



Adivina quién viene a cenar: la Mafia te ofrece protección a cambio de dinero.

Pizza connection 2

De cocinero aficionado a maestro pizzero: Software 2000 ofrece una simulación económica con gusto, que motiva también a expertos.



Puedes poner pizzerías distinas, cada una para satisfacer a clientela de distintos gustos.

Estos comensales son una panda de exquisitos: a unos les gustan las pizzas clásicas, sólo con queso y tomate (y cualquier otra cosa no le gusta nada); los ecologistas prefieren la variante vegetariana; los carnívoros quieren hincar el diente en montañas de salami, jamón y lomo de cerdo... No importa lo que pidan tus ansiosos clientes: ¡tienes que satisfacer el gusto de todos!

¿Te suena de algo? No es de extrañar, pues *Pizza Connection 2* es el sucesor directo del programa culinario *Pizza Syndicate* de Software 2000. El atractivo principio de juego ha cambiado poco. Vuelves a tener que levantar un imperio de pizzas mundial, empezando con muy poco dinero en el bolsillo. Con el plan correcto podrás convertir tu primer garito cochambroso en un elegante restaurante italiano, y atraer a tu clientela mediante una lograda publicidad. El nuevo *Pizza* también ofrece diversidad de acciones. Puedes, por ejemplo, adaptar la disposición de tu restaurante conforme a los gustos de tus clientes y elaborar nuevas recetas. **Las fuerzas criminales cobran vida mediante la mafia local.**

Pizza Connection 2 puede presumir tanto de imagen como de sonido. En las diez ciudades para elegir, los habitantes caminan de un lado a otro hablando en su idioma natal. **La banda sonora está muy bien compuesta, y la visión general está compuesta por tres prácticos grados de zoom.** La complicada cantidad de iconos del anterior juego se ha ordenado de manera lógica en los menús de control. Un tutorial, aclara las posibilidades de juego más importantes, aunque peca de breve. El estudio detenido de la introducción escrita sigue siendo obligatorio para los maestros de la masa que se precien.

Si después de todo sigues sintiendo apetito, te espera un juego sorprendentemente flexible y rico en detalles. En el caso de los principiantes en el tema financiero, especialmente en el modo de misiones, puedes sentir una cierta pesadez de estómago por la dificultad del asunto.

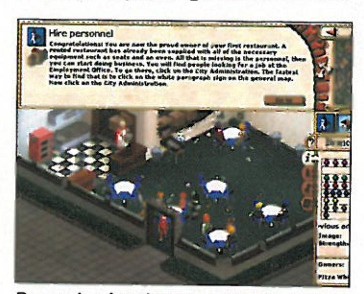
CONSEJOS

Escuela de cocina

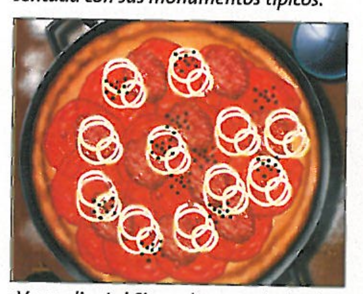
- Comienzas tu carrera con una selección de pizzas clásicas. Por eso deberías elaborar recetas especiales para cada grupo de clientes. Mira en las pantallas de información cuáles son los ingredientes preferidos de tu clientela y prueba con recetas distintas. Dispones de una extensísima gama de ingredientes ¡para satisfacer todos los gustos!
- Edifica en cuanto antes una sede y coloca allí un par de guardas de seguridad y envíalos a tus filiales. De esta forma estás protegido ante acciones de sabotage de tus enemigos virtuales. Si no cuidas la seguridad, en un momento te puedes quedar sin nada ¡Hay mucho mafioso suelto!
- Fíjate bien en que tienes suficientes camareros y repartidores en tu restaurante. Los clientes descontentos, que han de esperar demasiado a su comida, son veneno para el negocio.
- La publicidad hace milagros. Búscate una calle muy transitada y pon tu publicidad allí. Es caro, pero los resultados se reflejan después positivamente en el aumento del número de la clientela.



Pizza en Berlín: cada ciudad está representada con sus monumentos típicos.



Decora tu pizzería con gusto y cuida también el hilo musical ¡atraerás clientes!



¡Vaya aliento! Sin embargo, a todos les gusta la pizza de salami y cebolla.



Para expertos: con grillos y serpientes de cascabel se echa a los espíritus.



PC | PS | N64 | DC | E

Pizza Connection 2

Simulación para avanzados y expertos

7.490 pts. | Software 2000 | 1 jugador

Min.: Pentium II 266, 64 MB RAM, Win 95/98, 265 MB HD. *Rec.:* Pentium III, 128 MB RAM, Win 95/98, 450 MB HD.

Gráficos 7 | Sonido 9 | Jugabilidad 8

Agradable control del juego, gráficos deliciosos, banda sonora exquisita.

Misiones complicadas, no hay modo multiplayer, altos requisitos de hardware.

Una pizzería con rico condimento, muchos ingredientes de diseño y buena pizca de humor. 8

Texto: Elena Castellanos

De héroe de jump& run a personaje de culto: 'Crash Bash' es la última aparición del loquísimo Crash Bandicoot en la Playstation.

CRASH BASH

En el emocionante modo torneo se suman todas las victorias individuales.

Crate Crush: *tira cajas vacías y de TNT a la cabeza de tus enemigos.*

Crash y su amiguita Coco (izda.) tienen que hacer frente a todos los malvados de la saga Crash.

SCREENFUN ¡SORTEO!

Si te lo pasaste guay con *Crash Bandicoot*, entonces no te pierdas *Crash Bash*. Sorteamos 5 juegos, y uno lleva escrito tu nombre. ¡Venga!, escríbenos corriendo y ¡mucha suerte!: SCREENFUN, ref.: Crash, apdo 14.116, 28080 Madrid.

Una pequeña mirada atrás: hace algo más de cuatro años que *Crash Bandicoot* vio la luz en el mundo de los 32 bit. Enseguida, el marsupial rojo se convirtió en la estrella de la serie jump&run en 3D de más éxito de la actualidad. Hasta la fecha, son unos 10 millones de ejemplares de aquel juego los que se han vendido en todo el mundo. Después llegaron las locas carreras de *Crash Team Racing*, que aparecieron en 1999 (SCREENFUN nº 6), y Crash volvió a hacer el gamberrete; esta vez, en coche y a todo gas. Ahora, Crash vuelve a apuntarse al que seguramente será su último campeonato en la consola. En el paquete ha reunido a todos los personajes conocidos de la serie, desde su amiga Coco hasta el profesor chiflado Neo Cortex. Al igual que en el trepidante *Mario Party*, *Crash Bash* contiene una colección de distintos minijuegos. **Pero el intríngulis aquí no está en aporrear botones: lo principal que se te pide es agilidad y capacidad de reacción.**

Se pueden encontrar siete escenarios: en la variante de la bola que bota, *Ballistix*, los desarrolladores se han inspirado en el clásico *Pong*. La idea de *Polar Push* es muy nueva: aquí, la divertida tropa cabalga sobre osos polares en una plataforma, y cada uno intenta tirar al rival por el precipicio. Con otros juegos como *Tank Wars*, *Crate Crush* o *Crash Dash*, se ha procurado que haya suficiente diversidad. Además hay cuatro variantes distintas en cada nivel, que se diferencian por ligeras modificaciones de las reglas, así como por habilidades u objetos adicionales.

Si en el modo torneo o de lucha también quieres disfrutar de otros escenarios, deberías dominar antes el modo aventura: con uno de los ocho personajes tienes que luchar en cuatro zonas hasta poder enfrentarte al enemigo final correspondiente. Si acabas con todos los minijuegos, incluidos algunos retos y grandes enemigos, te espera una quinta zona bonus.

A veces la suerte juega un papel excesivo: a lo mejor vas ganando de sobra y pierdes por una tontería, pero si aceptas ese injusto factor sorpresa (puede hasta ser un aliciente), te lo pasarás en grande. Y es que ***Crash Bash* ofrece entretenimiento de primera: un montón de juegos y mucha diversión.**


En Medieval Mayhem *hay que intentar explotar muchos globos de colores.*


Dispara y coloca minas: Tank Wars *es una de las variantes más complicadas.*

Papu Papu es el primer enemigo final: tírale todo lo que pilles.


En la zona 2 tienes que apuntar al oso minero con misiles grandes.


Con un tanque te enfrentas a dos enemigos de la zona 3.


Lucha final: después de una secuencia de vuelo 3D, va el juego *Ballistix*.



Texto: Elena Castellanos

La Prisión

¡El primer juego tipo multijugador masivo hecho en España! Y ya sabes lo que eso significa: ¡que todas las conversaciones se hacen en castellano! Ya era hora, ¿no?

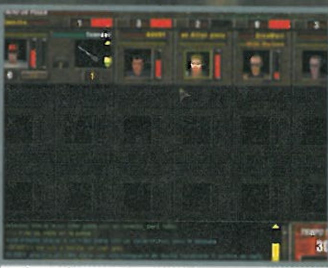


Comercio: cada objeto está convenientemente valorado para facilitar los trueques.

En esta prisión, también hay reclusas femeninas. ¡Pero la mayoría son bots!



Cada preso es diferente: al crear tu personaje, configuras su aspecto.



Pelea: elige un bando, selecciona el arma, ¡y espera a que te toque golpear!



Los novatos se tiran sus horas ganando experiencia en el patio de pelea. Siempre hay bots de bajo nivel con los que iniciar una trifulca.

Cada vez que te zurran, te mandan a la celda. En la taquilla guardas tus cosas. Cada preso es diferente: al crear tu personaje, configuras su aspecto.

¡Huy, qué mal rollo! Te has metido en el territorio de las Bloody Femme. No dicen nada, pero te miran con mala cara. Mejor sal de ahí antes de que te caneen.

Los presos conservadores van de uniforme.

En SCREENFUN 13/00 analizábamos *Everquest*, el primer juego multiplayer masivo que se distribuía en España. ¡Pues *La Prisión* es el segundo!

La ambientación de *La Prisión* es muy diferente a la de otros juegos de rol, ¡porque interpretas a un presidiario! Los demás jugadores, que están conectados a la vez que tú, son también presos, y **puedes charlar con ellos, robarles sus posesiones (muy mal visto), pelearte, intercambiar objetos o incluso echarles una partidita de ajedrez o de cartas.** Es muy importante que hagas amigos rápido, porque en solitario es difícil y lento prosperar. En cuanto te pones de acuerdo con unos cuantos colegas, puedes ir a zurrar a los reclusos controlados por el ordenador y ganar así experiencia y objetos. Comerciando con los bots también se obtiene experiencia, que es tu objetivo principal, ya que así puedes visitar las zonas controladas por bandas de convictos peligrosos. Tampoco viene mal conseguir buenas armas. ¡Entre atacar con un tenedor a hacerlo con una motosierra, hay un trecho!

Teniendo en cuenta que te pasas casi todo el juego combatiendo, es una pena que el sistema de pelea sea tan simple: escoges un arma y le atizas al rival por turnos. Un texto te describe si le das o no, y el daño que haces. En *La Prisión* no hay objetos interactivos, ni puedes hablar con los bots del ordenador, que sólo valen para pegarles o negociar. ¡Como juego de rol resulta bastante simplón! Por otro lado, si te lo tomas como un programa de chat con un bonito entorno gráfico, *La Prisión* es de lo más recomendable.



Texto: Gabriel Pérez-Ayala




¡Bomba fuera! No sólo te cargas a los enemigos, también eliminas sus balas.


Cuando destruyes enemigos o les das con los disparos de rebote de la barrera, sueltan medallas que puedes recoger para mejorar tu puntuación.


Cada una de las cuatro naves tiene un disparo diferente.


El campo de fuerza envuelve a tu nave, otorgándote unos segundos de invulnerabilidad.


Giga Wing tiene ocho niveles de dificultad. ¡Te recomendamos jugar en el más bajo!

Pon el juego a 50Hz, ¡irá más lento y será más fácil de esquivar esas balas!

Giga Wing es el típico shoot'em up de toda la vida: **scroll de arriba abajo, cuatro aeronaves para elegir y montones de enemigos para derribar.** ¡La Dreamcast estaba muy necesitada de un juego de estas características!

Pero hay algo que conviene advertir: hay demasiadas balas, muchas más de lo habitual. Lo divertido de los shoot'em ups es esquivar las balas que te disparan los enemigos, y aquí te las lanzan en tal cantidad que es absolutamente imposible encontrar un hueco por el que colarse. La única solución es apartarse de su camino (lo cual no siempre es posible), lanzar una bomba (que son limitadas) o activar el campo de fuerza de tu nave. El campo de fuerza dura unos segundos, y hace rebotar los disparos. Después de usarse, tarda unos breves segundos en recargarse. Es una idea muy original, pero nosotros hubiéramos preferido poder esquivar las balas. Ni siquiera poniendo la dificultad al mínimo te libras de tener que depender del campo de fuerza, y aun así hay veces en las que sólo una bomba puede salvarte. Con dos jugadores trabajando en equipo, las cosas son más tolerables. Los gráficos están bien, pero en ocasiones pueden llegar a ralentizarse.

PC | PS | N64 | **DC** | I

Giga Wing

Shoot'em up 2D para principiantes.

8.990 pts. | Capcom/Virgin | 1-2 jug

- Tarjeta de memoria, TV 60Hz, Arcade stick.

Gráficos 6 | Sonido 7 | Jugabilidad 6

(+) Original idea del campo de fuerza. El sistema de puntuación. Modo *Score Attack*.

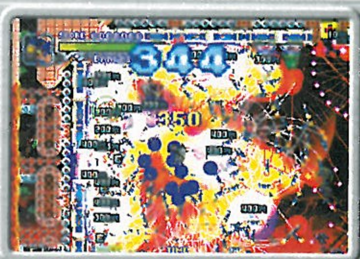
(−) No hay hueco para esquivar, dependes demasiado del campo de fuerza.

¡Por fin un genuino shoot'em up 2D para Dreamcast! Los fans del género estarán encantados. **6**

Bangai-O


Si Riki es el piloto activo, el Bangai-o dispara misiles teledirigidos.


¿Los enemigos te acosan? ¡Pulsa el botón de bomba! Así se lanzan misiles en todas las direcciones, ¡y cuantos más objetivos haya, más misiles saldrán!


¡Que locura! Las explosiones lo llenan todo, ¡adelante, súper robot Bangai-o!

El Bangai-o tiene un curioso parecido con el famoso Gunbuster. ¡Y dispara casi tanto como él!


Con sólo pulsar un botón, activas a la piloto Mami, que dispara lásers rebotantes.


Los lásers de Mami son especialmente efectivos en lugares estrechos.

Aunque técnicamente es un shoot'em up, *Bangai-o* es diferente de sus hermanos de género. Consta de 44 fases, y cuando te acabas una ya no tienes que volver a jugarla: tu progreso queda registrado en la tarjeta de memoria. Las primeras fases son muy sencillas, y la dificultad aumenta progresivamente.

¿Y qué más hay de diferente? Pues que no hay un scroll continuo, como en *Giga Wing*, sino que tienes libertad para explorar el nivel por donde te parezca, y puedes disparar en ocho direcciones a tu alrededor, independientemente de hacia dónde te muevas. La gravedad tira de tu nave (robot) hacia abajo, así que tienes que dejar pulsada la cruceta para mantener el rumbo deseado. Cada nivel, de estructura laberíntica, está repletito de enemigos para destruir, y se culmina con un jefe final.

Sus gráficos 2D son muy pequeños, pero lo compensan con la enorme cantidad de disparos y explosiones que llenan la pantalla. Ver a tus misiles teledirigidos caracolear hasta su objetivo es todo un espectáculo, sobre todo cuando los lanzas a modo de bomba. No tiene modo de dos jugadores, pero en este caso se entiende: ¡sería demasiado caos!



PC | PS | N64 | **DC** | I

Bangai-o

Shoot'em up para principiantes y avanzados.

8.990 pts. | Treasure/Virgin | 1 jugador

- Tarjeta de memoria, TV 60Hz.

Gráficos 5 | Sonido 6 | Jugabilidad 7

(+) Original concepto de juego. Misiles por todas partes. Dificultad progresiva. Largo.

(−) Sólo un modo de juego, un sólo jugador, pocas opciones y sin bonus extras.

No tiene opciones, ni modos de juego, ni nada de lo que uno espera en la DC, ¡pero divierte! **7**

Textos: Gabriel Pérez-Ayala

ALIEN RESURRECTION



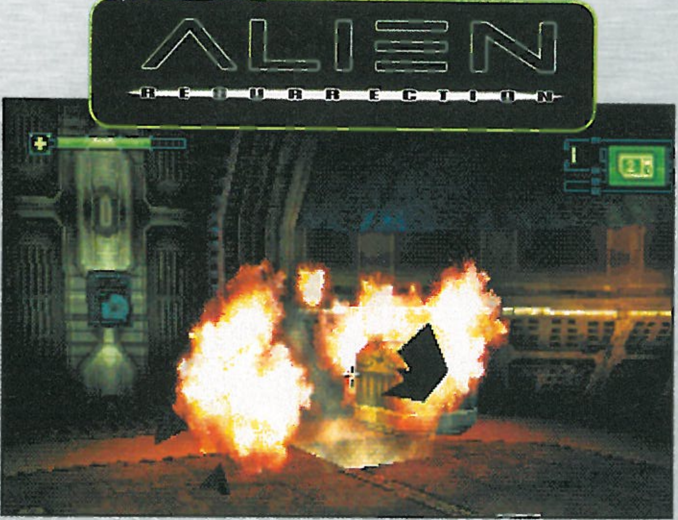
¡Ataque! Para entenderse con los listos aliens sólo sirve el lenguaje de las armas.



Además de criaturas extraterrestres, también tendrás que luchar contra soldados.



El ambiente del juego está logrado: pasillos oscuros que contribuyen al suspense.



A lo bestia: para conseguir los valiosos extras de las cajas, Ripley (dcha.) tendrá que dispararlas. Olvídate de llaves o de abrirlas con las manitas.



Perdón, ¿me dejas pasar? ¡Déjalo! Este bichejo inmundo no está dispuesto a ser amable.







Si un alien te salta, dispara antes de preguntar.

¿Quién ha apagado la luz? Oscuro, esto está muy oscuro: al menos ésa será la terrible impresión que te quedará cuando recorras los aparentemente abandonados pasillos de la nave USM Auriga. En el papel de la intrépida teniente Ripley, reúnes armas y medikits para enfrentarte a soldados y aliens.

Después de la demasiado vista trilogía de *Alien*, EA pretende atraer a los amigos (mejor dicho, enemigos) de los aliens al pad de la Playstation. Gracias a la densa atmósfera y a un modélico control que aprovecha los dos sticks de la Playstation, lo consigue, al menos durante un tiempo. Pero algunas partes resultan demasiado frustrantes, y eso, unido a los escasos puntos para salvar y los confusos niveles, estropea la diversión shooter. Además, falta una función de mapas que facilite la orientación.

Alien Resurrection tiene muchos puntos positivos, pero no cuenta con la suficiente fuerza para poder enfrentarse a la competencia en un género tan desarrollado como el 3D shooter. Solamente los fanáticos de este espectáculo fílmico estarán dispuestos a pasar por alto los nombrados puntos débiles del juego.

PC | **PS** | N64 | DC | E

Alien Resurrection
Shooter en primera persona.

7.490 pts. | Electronic Arts | 1 jug.

- Tarjeta de memoria, vibración.

Gráficos 8 | Sonido 6 | Jugabilidad 6

(+) Estupendo ambiente de terror, gracias a un sonido sombrío y función rumble, ratón.

(−) Pocos puntos para salvar, partesinjustas, pocas funciones de mapas.

¡Vuelta al espacio! La resurrección sólo atraerá a fans de estos monstruos alienígenas. **6**

Texto: Elena Castellanos.

MAGICAL DROP



¡Mira qué simpáticos personajes! Hay dieciséis para elegir, ¡qué gozada!



Además de un modo de supervivencia, hay un juego de tablero para 2 jugadores.



En el disco extra puedes jugar a la primera versión que se hizo de Magical Drop.



En el juego de tablero puedes enfrentarte a personajes secretos que no figuran entre los dieciséis seleccionables inicialmente. Aquí luchas contra El Colgado.



El Mundo, el Bufón, El Carro... ¡Son los arcanos del Tarot!

En *Magical Drop* tienes que recoger las bolas que hay en la parte de arriba de la pantalla y luego colocarlas en grupos de tres o más para romperlas, de manera que se rompan y provoquen una reacción en cadena. No es una cuestión de puntería (una flecha te señala dónde estás apuntando en todo momento), sino de rapidez pura y dura. ¡Este juego es frenético y rabiosamente competitivo!

Normalmente los títulos de puzzle no destacan por sus gráficos, pero éste es una excepción: hay dieciséis personajes para elegir, y según cómo lo vayas haciendo, muestran diferentes y variados gestos de entusiasmo o desesperación. Cada personaje representa a una carta de la baraja del Tarot, y tienen un diseño estilo anime encantador. Encima, cada uno tiene sus propias voces, y la música es pegadiza y agradable.

El ritmo de juego es quizá demasiado rápido: no hay tiempo para pensar una estrategia cuidadosa, sólo para coger y soltar las bolas a velocidad supersónica. Como alternativa, puedes jugar a la versión antigua del juego (que viene en el CD de regalo), que tiene un ritmo más reposado. ¡Lo mires por donde lo mires, aquí hay diversión para todo el mundo!

PC | **PS** | N64 | DC | I

Magical Drop
Puzzle para principiantes.

7.990 pts. | Data East/Virgin | 1-2 jug.

- Tarjeta de memoria.

Gráficos 8 | Sonido 8 | Jugabilidad 7

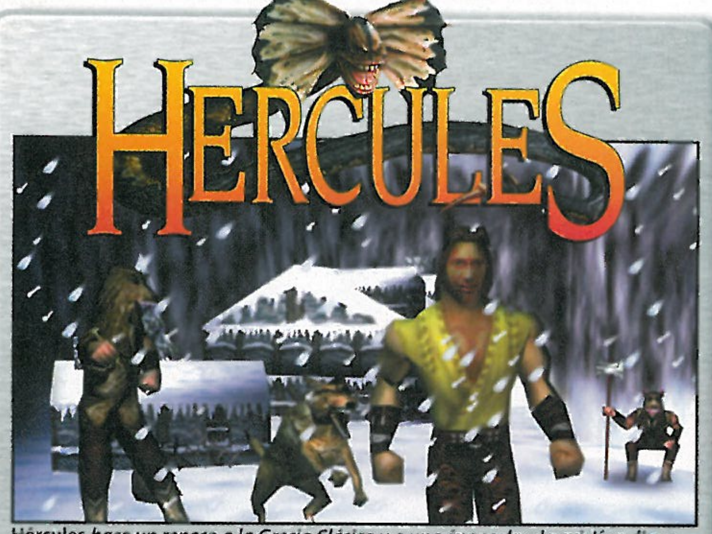
(+) Chulísimos diseños de personajes. Los modos de juego. CD extra de regalo.

(−) Todo ocurre con demasiada rapidez. Instrucciones poco claras.

No es tan adictivo como *Mr. Driller*, pero compensa con sus modos de juego y competitividad. **8**

Texto: Gabriel Pérez-Ayala

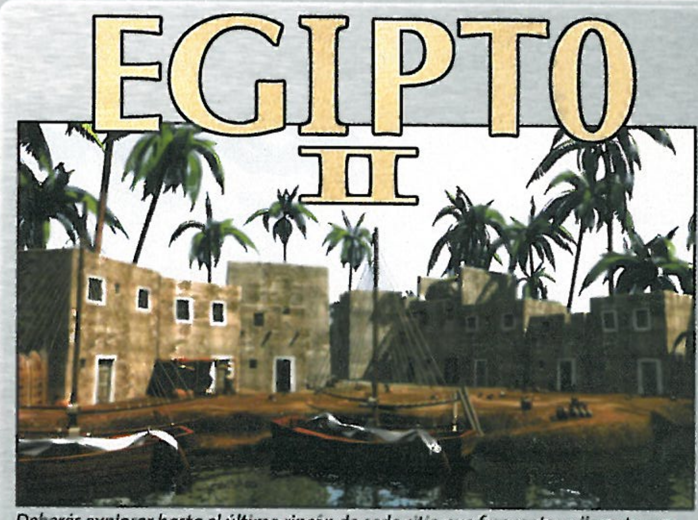

¡Gánate el cielo con tácticas infernales!
AIRLINE Tycoon
¿Cansado de vuelos retrasados? ¿Huelgas de pilotos? ¿Equipajes perdidos? ¿Crees que lo harías mejor? Compite con las líneas aéreas rivales con todos los medios a tu alcance, consigue mejores rutas, evita los sabotajes y ¡ Conviértete en un magnate de la aviación !
AIRLINE Tycoon
PC CD
MONTE CRISTO
THE MANAGEMENT GAMES COMPANY
www.montecristogames.com
EA
ELECTRONIC ARTS™
Electronic Arts y el logotipo de Electronic Arts son marcas comerciales o marcas registradas de Electronic Arts Inc. en Estados Unidos y/o en otros países. Las demás marcas son propiedad de sus respectivos titulares.



Hércules *hace un repaso a la Grecia Clásica y a una época donde existían dioses que se comportaban como los hombres: amaban, odiaban y se peleaban.*

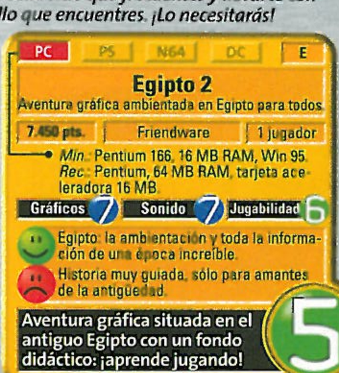
En una época remota de mitos y leyendas, un hombre con fuerza y poderes extraordinarios osó desafiar el tiránico poder de los dioses: ¡Hércules! Tu objetivo es liberar a Zeus y recuperar el orden en el reino de los dioses para que los humanos no sufran. Tus aliados son el fiel Iolus y Serena (personajes también jugables), mientras la malvada Hera te mandará manadas de monstruos. Además de combatir enemigos, deberás resolver enigmas y conseguir dinero para comprar nuevas pociones. *Hércules* está planteado como una divertida aventura de acción tipo *Xena*, pero en el entorno de la Grecia Clásica.





Deberás explorar hasta el último rincón de cada sitio que frecuentes y llevarte contigo en tu inventario particular todo aquello que encuentres. ¡Lo necesitarás!

Un mensajero interrumpe tu sueño nocturno para entregarte una carta de tu padre adoptivo: Djehouty está enfermo y te llama para que acudas a su lecho. En esta nueva aventura gráfica encontrarás preciosos pasajes, una estupenda ambientación de la época y secretos sobre cómo vivían, vestían, pensaban, se organizaban y hasta curaban en una de las civilizaciones más profundas y enigmáticas de la antigüedad. A cambio, no esperes mucha acción: tu aventura está muy guiada. *Egipto 2* corresponde a ese tipo de aventuras gráficas con un fondo didáctico... ¡Mejor que estudiar Historia!





Las cajas TNT te sirven para explotar bloques de piedra que te impiden el paso.



¡Hazte un abecedario! Deberás coger todas las letras que te encuentres en el camino.



A veces, tendrás que usar los boliches como moneda de cambio para atravesar puertas.



Ms. Pac-man es una bolita muy coquetuela y lleva un lazo rosa. ¡Qué primorosa!



Ms. Pac-Man repite el esquema que tanto éxito tuvo en Pac-Man World*: laberintos en 3D con las bolas, los fantasmas y las frutitas de toda la vida.*

El equivalente femenino de Mr. Pac-Man, o sea, Ms. Pac-Man (¿será hermana, novia, mujer, prima...?), vio la aventura que se había montado su pareja (SCREENFUN nº 7) y quiere montarse una parecida. Así que, ni corta ni perezosa, se marcha a vivir su propia aventura. Como su compañero, tendrá que recoger boliches, frutas, llaves..., e ir descubriendo la forma de abrirse camino en laberintos en 3D, donde inoportunos muros cierran el camino. Pero la solución está siempre cerca: puede ser una llave, una caja de dinamita para explotar, un muelle para saltar o un peaje de boliches.

El camino de Ms. Pac-Man está marcado: no se moverá más que en línea recta. No hay mundos por descubrir, se trata sólo de ir en línea recta y salvar todos los obstáculos que se vaya encontrando, hasta completar cada nivel y conseguir las letras que busca para formar palabras. **Si ya jugaste a *Pac-Man World*, hazte a la idea de que es más de lo mismo, pero con lacitos en la bola.** Así que *Ms. Pac-Man* se limita a repetir un esquema que ya le dio mucho juego, y para que no cante demasiado, se saca de la manga el lado femenino de la bola y, al menos, añade un divertido modo multijugador.

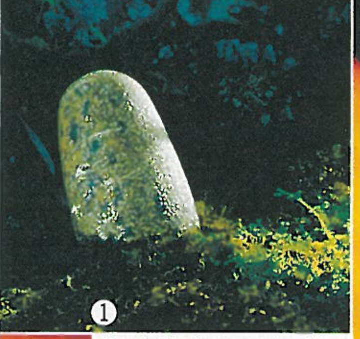


Textos: Elena Castellanos



DINO

Hordas de dinosaurios gigantes habitan la Tierra. Pero no les temas: el tamaño no está reñido con el corazón, ¡y algunos de estos gigantes saben mucho de amistad!



1 *Una huida desesperada obliga a una madre a abandonar...*



2 *... su huevo de iguanadonte. Será robado y pasará por mil peligros, pero al final llegará hasta la isla de los lemures.*



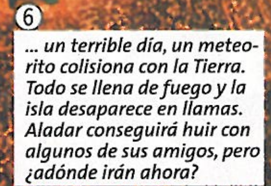
3 *Aladar nacerá, crecerá y vivirá feliz rodeado de los simpáticos lemures...*



4 *... que le acogerán, le darán cobijo y amor y se convertirán en una familia para él.*



5 *Nuestro protagonista juega con sus amigos, es bondadoso y tiene un gran corazón, aunque a veces se sienta un poco solo al no encontrar otro espécimen de su género. Pero...*



6 *... un terrible día, un meteorito colisiona con la Tierra. Todo se llena de fuego y la isla desaparece en llamas. Aladar conseguirá huir con algunos de sus amigos, pero ¿adónde irán ahora?*



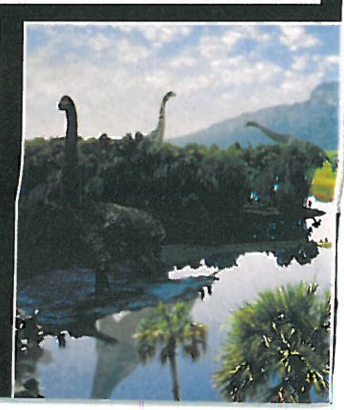
7 *Aladar y su familia deben desplazarse hacia el continente. Allí se encontrarán con una manada de dinosaurios: acuden juntos a buscar la Tierra de los Nidos, donde hay agua.*



8 *La peregrinación no será fácil: les persiguen los velocirraptores y los carnotauros. Además, el jefe de la manada, Kron, es un líder sin sentimientos.*



10 *... permanecer unidos. Si no, jamás llegarán a la tierra prometida.*



SAURIO

Dinosaurios en el cine



The Lost World

Willis O'Brian rodó en 1925 este clásico. En aquel entonces, la investigación sobre los dinosaurios era muy escasa.



Jurassic Park

Desde que Steven Spielberg abriera su parque de dinosaurios en 1993, la fiebre no ha cesado. La tercera parte saldrá en otoño del año 2001.



Godzilla

No se trata de un dinosaurio de verdad, pero es el lagarto más famoso del mundo. Más de 30 películas del monstruo lo prueban.

ScreenFun ¡SORTEO!

Si quieres hacer una importante carrera en el mundo de la animación, empieza por pintar a todo color lo que tienes en tu cabeza. Y para que lo hagas bien, sorteamos 10 estuches con lápices de colores de la película *Dinosaurio*:
SCREENFUN, ref.: Dinosaurio, apdo 14.151, 28080 Madrid.

La Navidad es la época de los estrenos para Disney: ¡siempre preparan un bombazo! Y este año estamos de suerte: los personajes han salido del ordenador, la historia se remonta a una época más lejana que nunca, y aquí (¡atención!) no canta nadie. ¡Aleluya! Con la aventura de animación *Dinosaurio,* Disney ha creado uno de sus proyectos más ambiciosos hasta la fecha. *Dinosaurio* es obra de un nuevo y carísimo estudio digital. Si estos bichos primitivos ya resultaban sorprendentemente reales en *Jurassic Park*, espérate a ver el nuevo estreno: una gigantesca horda de lagartos se abre camino en unos fondos reales de desiertos, islas y valles paradisiacos.

El argumento te sonará: **unos lemures adoptan al abandonado dinosaurio Aladar (¿alguien ha oído hablar de Tarzán?), y pasa una infancia sin preocupaciones, hasta que un meteorito destroza la isla.** Esta situación de emergencia hace que la peculiar familia se una a una tropa de dinosaurios en su peligroso camino hasta la Tierra de los Nidos. El cabecilla de la manada, Kron, cree que sólo deben sobrevivir los más fuertes. Pero Aladar conseguirá darle una lección de amor y amistad.

Los profesionales de los efectos especiales de Disney han llevado el realismo digital a su máximo esplendor. **Nunca antes se habían visto unos movimientos tan fluidos y un fondo musical tan integrado.** El grado de ñoñería made in Disney es bastante alto. ¡Pero ello no te impedirá disfrutar con estos antiguos habitantes del planeta Tierra!





(9) *Aladar sabe que la única forma de vencer a los dinosaurios carnívoros es...*

(11) *¿Conseguirán Aladar y los suyos llegar allí y ayudar a sus compañeros?*

Efectos especiales

Dick Zondag, Dir. Efectos especiales

Esta obra maestra visual mantuvo ocupados a 350 colaboradores de Disney durante diez años. Habia que reproducir 45 Tetrabytes de datos, para lo que se invirtieron entre todo el equipo 3,2 millones de horas. Dick Zondag, responsable de los efectos especiales, nos contó cómo se hizo y algunos trucos.

? ¿Cuál ha sido el reto técnico mayor al que os habeis enfrentado?

! Para la reproducción de la piel de los dinosaurios lo pasamos realmente mal. Puesto que la superficie de la piel cambia con el movimiento, hubo que animar cada uno de los músculos y pegarlos a los huesos. Utilizamos un esqueleto de barro como modelo.

? ¿Qué software de principiantes aconsejaría a nuestros lectores para que practiquen?

! Para empezar, aconsejaría usar el *Poser.* Es bastante económico y ofrece muchas posibilidades, especialmente para la animación de personajes. Incluso las facciones de la cara se pueden representar de forma muy realista con este software.

Sexys, inteligentes, brillantes y capaces de resolver cualquier situación. Estas chicas tan especiales trabajan para Charlie... ¡Y son unos ángeles!

LOS ÁNGELES DE CHARLIE

CHARLIE'S ANGELS

INFO

La web oficial de Los Ángeles de Charlie: www.charliesangels.com.

Los ángeles de Charlie

Sabrina, Kelly y Jill formen ya parte de la historia de los agentes secretos y de los momentos gloriosos de la década de los 70. Si quieres recordar aquellos capítulos de tu infancia o, en caso de que seas un poco más joven, saber a qué se debe el éxito de la serie y vives en Madrid, ¡estás de enhorabuena! Telemadrid emite la serie todos los días a las 12 de la mañana.

ScreenFun ¡SORTEO!

Para ser una buena ángel de Charlie has de ser rápida, inteligente, perspicaz, buena en artes marciales y capaz de infiltrate en cualquier sitio. Eso, o ponerte una de las 10 gorras que sorteamos. ¡Tal vez se te pegue algo! SCREENFUN, ref.: Los Ángeles de Charlie, apdo 14.151, 28080 Madrid.

Sabrina Duncan, Kelly Garrett y Jill Munroe; tal vez estos nombres no te digan ya mucho o te suenen lejanos, pero... ¿y si te decimos *Los Ángeles de Charlie?* Ahora sí, ¿verdad? Han pasado casi 25 años; sin embargo, es imposible olvidarlas. Desde su aparición en 1976, el mundo de los agentes secretos cambió para siempre. Ni Lara Croft en sus mejores tiempos ha conseguido superar el glamour y el tirón de las guapas, inteligentes y extremadamante habilidosas Ángeles de Charlie. Ahora, han pegado el salto definitivo del televisor a la gran pantalla pasando por el refinamiento de Hollywood.

Como en *Shaft*, la adaptación se ha basado en la actualidad. Incluso se ha cambiado el nombre de las protagonistas (ahora son Natalie, Dylan y Alex). La selección de las actrices fue muy difícil: al final las elegidas para tal honor fueron Drew Barrymore (la niña de *E.T)*, Cameron Diaz *(Algo pasa con Mary)* y Lucy Liu *(Ally McBeal)*. Pero el resto del planteamiento es idéntico a cualquier capítulo de la popular serie televisiva, aunque con los efectos especiales del 2000, ¡por supuesto! **Verás las herramientas tecnológicas más avanzadas, vehículos de máximo rendimiento, técnicas en artes marciales y una amplia colección de disfraces.** Junto a los Ángeles, el fiel teniente Bosley, protagonizado por Bill Murray *(Los cazafantasmas)* y, por supuesto, Charlie... ¿Conoceremos por fin su rostro?

Texto: Elena Castellanos



Espectáculo 9 | Emoción 9 | Desarrollo 8

Los Angeles de Charlie

Película de acción con agentes secretos.

Estreno: 1.12 | **Pte. de calificación**

www.spe.sony.com/movies/charliesangels/

Drew Barrymore, Cameron Diaz, Lucy Liu, Bill Murray. Dirigida por McG.

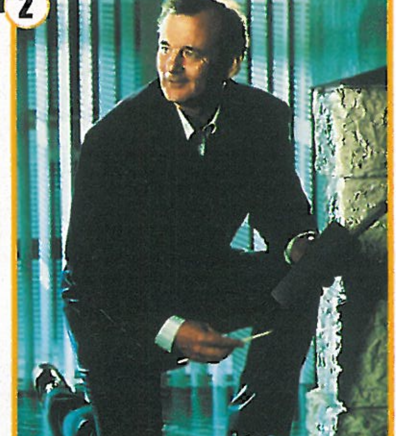
Adaptación a la gran pantalla de la famosa serie de televisión *Los Ángeles de Charlie.* **9**

1



Natalie, Dylan y Alex son investigadoras privadas: cuentan con las herramientas tecnológicas más avanzadas y una amplia colección de disfraces. Junto a...

2



... Bosley (foto), y con las instrucciones del invisible *Charlie, deben empezar un nuevo caso.*

3

Erik, fundador de Konx Technologies, ha sido secuestrado. Siguiendo una pista, Dylan y Alex...

4



... se cuelan en una fiesta de invitadas, y Natalie, como camarera.

5



Han descubierto al culpable: empieza la acción. ¡Le tienen acorralado!

6





Pero ¡maldición, se escapa! Esta misión parece más complicada de lo que creían. ¡Habrá que recurrir a todos los trucos y disfraces precisos!

7



Lo que empieza como un sencillo caso se complicará hasta límites increíbles. ¿Conseguirán triunfar de nuevo nuestros ángeles?

Dungeons & Dragons

¡El principio de una nueva era! 'D&D', que inventó el mundo del rol, ahora lo redefine, ¡y de qué manera!

Si alguien te dice que los dragones comen de su mano, ya sabes a qué se refiere...

La primera edición de *D&D* marcó el principio de los juegos de rol, y esta tercera edición va a ser un nuevo principio. Desde el primer momento no deja de sorprender la calidad de los libros: todas las páginas a color, con dibujos alucinantes ¡por 4.000 pelas! Seguro que tiene trampa... Y por desgracia la tiene, porque estamos ante un juego tan bueno, tan bueno, que seguramente no será traducido al castellano. Y es que una edición en castellano costaría cerca de las 7.000 pesetas, ¡una pasta! Y una verdadera pena...

De todas formas, si te defiendes mínimamente con el inglés, no podrás resistirte. El manual del jugador es una joya, con las razas de siempre muy bien diseñadas, profesiones alucinantes, montones de habilidades especiales y todos los hechizos que puedas necesitar. Además, podrás encontrar un adelanto del libro del máster con algunas criaturas y unos pocos objetos mágicos. ¿Te parece poco? Pues también trae un CD-ROM con un generador de personajes, reglas para adaptar el sistema antiguo... Y si el libro del jugador es una maravilla, ¡el del máster es aún mejor! Una maravilla con muchos objetos mágicos y posibilidad de construir los tuyos, ¡qué tentación! Ayudas para crear campañas y mundos, cien ideas para aventuras, reglas para armas de diferentes tecnologías, desde mosquetes hasta rifles de antimateria, y mucho más. Simplemente el mejor juego de rol que hay y, habrá, según muchos. ¡Imprescindible para cualquier rolero de pro!

Texto: Javier Sevilla

INFO
Dónde comprarlo

Al ser un producto importado, puede encontrarse a muchos precios diferentes. Lo hemos visto por precios que oscilan de las 3.995 a las 5.000 pts. Por supuesto, te vamos a decir dónde comprarlo por 3.995. Y además sirven a toda España.
Lo puedes pedir a Atlántica Juegos. Teléfono: 91 523 17 67. O por mail a: atlanticcomic@mx3.redestb.es.

El mejor juego tiene una presentación impecable, ¿verdad?

LA NUEVA GENERACIÓN

Como han cambiado las reglas del *D&D*, a partir de ahora, los videojuegos basados en *D&D* utilizarán el nuevo sistema. Esto quiere decir que *Baldur's Gate II* será el último de los juegos que usen el sistema viejo. Y el primero de la nueva generación serán *Pool of Radiance: Ruins of Mith Drannor*, una pasada con modelos completamente en 3D que recupera un viejo videojuego de rol. ¡Nosotros ya tenemos las glándulas salivales haciendo horas extras!

Primeros pantallazos de Pool of Radiance. *¡Queremos más!*

HAN CAMBIADO EL SISTEMA

Los acostumbrados al viejo *AD&D* van a tener que ponerse al día, porque los cambios son bastantes y casi todos para mejor. Ahora, todas las tiradas y estadísticas siguen el mismo criterio, ¡cuanto más, mejor! Todos los números deben ser altos y todas las tiradas también. ¡Menos lío! Las profesiones también han cambiado: podremos llevar guerreros, clérigos, magos, paladines, rangers, ladrones, bárbaros, druidas y bardos. Pero ahora están mejor hechas; cada cual tiene poderes especiales que las hace a todas igualmente jugosas. Lo mejor es que, ahora, todas las profesiones necesitan la misma cantidad de puntos de experiencia para subir de nivel que, además serán muchos menos (le han venido a quitar dos ceros a todos los números de experiencia). Pero, sobre todo, han variado los sistemas de niveles. Ya no hay clases múltiples, pero podrás ir cambiando de profesión sin mayor problema, haciéndote un nivel de ladrón, después uno de mago y más tarde uno de clérigo. Pero, ojo: tu personaje tendrá un nivel igual a la suma de todos los niveles que tengas (por ejemplo, un guerrero1/ mago5/ clérigo3, es de nivel 9). El remate es que ya no hay límite al nivel que puedas alcanzar por raza. Puestos a cambiar, también han cambiado los efectos de muchos hechizos, pero no creas que han perjudicado a los magos y a los clérigos: ¡ahora son todavía más poderosos! Y las profesiones con poca magia tienen algunos hechizos exclusivos. ¡Muchos cambios y muy buenos!

Varios

La gran Inmundicia

Los dioses del caos representan todas las miserias del ser humano (y del ser enano y del ser elfo). Nurgle es, sin duda, el más desagradable, el dios de las plagas, de la enfermedad y de la podredumbre... Sus demonios son seres tan agradables como el dios (o sea, ¡puaj!) y el más poderoso entre ellos es La Gran Inmundicia, un bicho con nombre muy descriptivo. Un demonio impresionante, aunque feo como él solo, el condenado. Una miniatura espectacular (10 cm. aprox.) y muy agradecida de pintar que, además, sirve tanto para *Warhammer Batallas Fantásticas* como para *40K*. Y es que eso es lo bueno de los demonios: ¡que no envejecen! Siguen siendo tremendamente peligrosos en cualquier juego...

Es verde, es feo, es grande ¡y da miedo!

Las aventuras de Hawk y Fisher

Hawk y Fisher son dos guardias muy peculiares de la ciudad de Haven: los dos son honrados. Y lo que es peor, además se las arreglan para seguir siéndolo sin morir por el camino. Sus aventuras son tan curiosas como los personajes. En *La Muerte ronda en Haven* se ven envueltos en un relato que bien podría ser de detectives... si no fuera por las apariciones estelares de vampiros, hechiceros, demonios, hombres-lobo y demás fauna fantástica. En *La rebelión de los Brujos*, que se debe leer a continuación (aunque es una historia independiente), Hawk y Fisher se ven envueltos en el más peligroso de los juegos que ha inventado la Humanidad: ¡la política!. Pero claro, no importa tanto ganar unas elecciones como seguir vivo después... Puedes encontrar estos libros de Timun Mas por 950 pts. en cualquier librería. ¡Muy buenos!

AKIRA

Una fantástica reedición de una de las grandes obras maestras del cómic universal. ¡No te la pierdas!

EDICIONES B
Formato: 6 tomos
300/400 páginas
2.500 pts. (15 euros)

El cuerpo de Tetsuo no puede contener su inmenso poder, y comienza a absorber el entorno.

Es el año 2030, y Kaneda, Tetsuo y su pandilla de moteros se dedican a hacer el vándalo y a darse de tortas con otras bandas rivales por las calles de la moderna Neo Tokio. Un día se encuentran con un misterioso niño de rostro decrépito, y se ven metidos en un lío de aúpa: resulta que el niño se ha escapado de un proyecto supersecreto del gobierno, y el ejército y un grupo rebelde de oposición tratan de hacerse con él. Las cosas se complican cuando la inmensa fuerza mental de Tetsuo comienza a despertar y, en una borrachera de poder, no se le ocurre otra cosa que ir a despertar a Akira, un niño que fue encerrado en una cámara criogénica por temor a sus incontrolables poderes.

Esto que te acabamos de contar es sólo un breve resumen de lo que ocurre en los dos primeros tomos de *Akira*. ¡Y es la parte más tranquila de la historia! El relato completo es más complejo y tremendista, y ocupa más de dos mil páginas. ¡Nos resultaría imposible resumirlo por completo en este breve espacio!

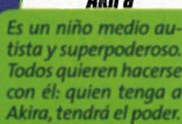
El mejor cumplido que puede hacerse a esta serie es que no para: pese a lo larga que es y a lo elaborado de su argumento, nunca le falta acción para mantenerte pegado a sus páginas. Cuando llegas al final, tienes que mirar atrás para darte cuenta de lo mucho que han evolucionado los personajes, porque lo hacen de una forma tan gradual que ni te das cuenta. Kaneda comienza siendo un punk deslenguado y sinvergüenza, y acaba prácticamente como un héroe que lucha por la salvación del mundo.

Akira se comenzó a publicar hace ya mucho tiempo, antes incluso que el *Dragonball* de Planeta DeAgostini, y es una de las series más longevas de la historia del manga en España. La primera edición se hizo en fascículos, y estaba coloreada artificialmente para imitar a los cómic book americanos. Ahora está siendo reeditada en seis *gruesos tomos en blanco y negro*, que es como de verdad la concibió su autor, el prestigioso Katsuhiro Otomo. ¡Menuda ocasión para hacerse con ella!

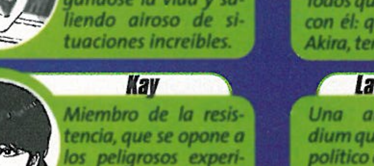
Personajes Principales



Kaneda
Amigo de Tetsuo. Se tira todo el manga jugándose la vida y saliendo airoso de situaciones increíbles.



Akira
Es un niño medio autista y superpoderoso. Todos quieren hacerse con él: quien tenga a Akira, tendrá el poder.



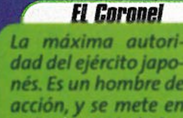
Kay
Miembro de la resistencia, que se opone a los peligrosos experimentos del gobierno. A Kaneda le mola.





Lady Miyako
Una anciana medium que es un poder político en la sombra. Acaba enfrentándose al Imperio Akira.

Chiyoko
Simpatizante de la resistencia. Es una mezcla de Rambo y ama de casa. ¡Una mujer de gran coraje y carisma!





El Coronel
La máxima autoridad del ejército japonés. Es un hombre de acción, y se mete en todos los embolados.



Tetsuo
Es el coprotagonista de la historia, junto a Kaneda. Tiene que tomar drogas para contener sus poderes.



Los niños ancianos
El gobierno ha experimentado con ellos para despertar sus poderes mentales; por eso han envejecido.



Guerras entre moteros, batallas psíquicas, alta tecnología. ¡La acción en Akira es frenética!



INFO

La película de Akira

Con sus 160.000 cels de animación, la película de Akira fue uno de los proyectos más ambiciosos de la industria de animación japonesa. Dura unas dos horas, pero aun así se quedan cortos para contar siquiera un ápice de lo que ocurre en el cómic. Katsuhiro Otomo tuvo que escribir una versión resumida y simplificada de la historia. El resultado es que, si no te has leído el manga, es bastante difícil comprender lo que está pasando. Con todo, se trata de un impresionante espectáculo visual y sonoro, que no deja indiferente a nadie. Tuvo estreno en España.



El eslogan de la peli: "Neo Tokio está a punto de explotar".

Textos: Gabriel y Jorge. Fotos: Archivo BRAVO

VIDEO

Getter Robot

El día del fin del mundo

DYNAMIC SK
Siete cintas
25'-50' APROX.
1.990 pts.

"Tu vida arde, tu rabia arde... Si luchas por el mañana, ¡ahora es el momento!"

Getter Robot era una serie de dibujos de Go Nagai (creador de Mazinger) que no se emitió en España. Lo que Dynamic SK está editando es su continuación, que ha sido realizada con técnicas y diseños modernos. En ella, la raza alienígena conocida como los Invasores engaña a las Naciones Unidas para que lancen un supermisil, que deja al mundo en ruinas. Comienza la batalla final, y los humanos llevan las de perder... ¡a no ser que el Shin Getter Robot, un nuevo modelo de robot gigante, haga algo para evitarlo!

Los primeros episodios sirven para enlazar con los acontecimientos de la primera serie. A partir de la 3ª cinta, las cosas empiezan a ponerse realmente interesantes, con brutales batallas entre los robots de la Tierra y los monstruos alienígenas. Dato: ¡hay un videojuego de PS donde sale Getter Robot, *Shin Super Robot Wars!*

El equipo Getter está compuesto por personas de extraordinario valor.

ScreenFun ¡SORTEO!
Si quieres ver a Getter Robot en acción, no tienes más que mandarnos una postal y confiar en la suerte, ¡porque sorteamos tres cintas entre los que nos escribáis! SCREENFUN, ref.: Getter Robot, apdo. 14.124, 28080 Madrid.

Los Getter Robot (izda.) sólo funcionan a pleno rendimiento si los manejan tres pilotos. Cada uno lleva una aeronave (centro), que se fusiona con las otras dos para formar el robot. El Dr. Saotome (dcha.) enloqueció tras la muerte de su hija en una fusión que salió mal.

TV

Capitán Harlock

CANAL 33
3xl.net
Fin de semana
14:30/15:00.

El espacio es como un océano inmenso, y Harlock lo surca bajo la bandera de la libertad.

Capitán Harlock se emitió por primera vez a finales de los 70. Lógicamente, la animación está ya muy superada, sobre todo si te has acostumbrado a cosas como *Evangelion*, pero la estética de los personajes y el argumento conservan todo su impacto. La figura de Harlock es muy misteriosa, y se adivina que carga con un pasado trágico a sus espaldas.

La serie trata de la invasión de nuestro planeta por parte de una raza alienígena llamada Las Amazonas, que llevan mucho tiempo infiltradas en la Tierra. Los estúpidos y corruptos políticos del gobierno no hacen nada por combatirlas. Sólo Harlock y su tripulación, a bordo de la magnífica nave espacial Arcadia, impiden que la Humanidad sea conquistada. Lo irónico del caso es que a Harlock lo consideran en la Tierra un criminal peligroso, cuando en realidad es su única esperanza de salvación. ¡Únete a la tripulación del Arcadia y acompaña a Harlock en su rebelde batalla por la libertad!

Alto, elegante, misterioso... ¡y además, guapo!

Capitán Harlock es creación del famoso mangaka Reiji Matsumoto.

NEWS

TV: Navidades en Cartoon Network



El Dr. Seuss se pasará pronto al cine, interpretado por Jim Carrey.

El popular canal de dibujos animados ha anunciado su programación navideña, ¡y hay auténticas joyas! Entre el aluvión de cortos y largometrajes de animación destacan *The Snowman* (que fue nominado al Oscar) y *How the Grinch Stole Christmas*, un corto creado en 1966 y dirigido por Chuck Jones, que se ha convertido en un superclásico para los amantes de la animación. Estas navidades, ¡atracón de dibujos animados!

TV: Nuevas series de manga en el Canal C:



Shuten Doji es una aventura de gore y horror, ¡sólo para adultos!

¡Parece que las cadenas de televisión se están dando cuenta de que el manga es lo que mola! Canal C: renueva su apuesta por la animación japonesa con dos nuevas series: *Shuten Doji* (de Go Nagai) y *Serial Experiments Lain*. ¡Corren buenos tiempos para los otakus!

Vídeo: 'La Sirenita 2'

Primero fueron *Pocahontas*, *Aladdin*, *El Rey León* y *La Bella y la Bestia*, ¡y ahora le toca el turno a *La Sirenita* para tener una segunda parte! El argumento gira en torno a la hija de Ariel, Melody, que se siente atraída por el mundo marino. A Disney le ha molado la idea de hacer peliculas para luego estrenarlas en vídeo, y próximamente harán lo mismo con la continuación de *La dama y el vagabundo*.



Cine: se prepara una peli de 'Dungeons & Dragons'

El director será Courtney Solomon, y estará ambientada en el mundo de la Dragonlance, aunque no tendrá ninguna relación con los personajes de las novelas (Tanis, Laurana, Raistlin...). En el trailer, que te puedes bajar desde *www.seednd.com/trailer/comment.html*, se ven dragones enfrascados en batallas aéreas y magos arrojando bolas de fuego. ¡Se nota que han captado el espíritu del juego de rol!



UNAS RISAS

1X PS ONE

¿Quieres ganar una PS One? Descubre la palabra clave y mándanosla al apdo. de Correos 14.112, ref.: AUTODEFINIDO 19, Madrid 28080. Nuestra pista de este mes: uno de los juegos motorizados más famosos, pero atento: ¡es sobre dos ruedas! El nombre del ganador saldrá publicado en el número 21 de SCREENFUN.

–Jaimito, ¿qué quieres ser tú de mayor? –pregunta el director del colegio.
–Carnicero.
–¿Y por qué justamente carnicero?
–Porque en el cole he aprendido mejor que nadie a hacer chuletas.

En una fiesta, un chico se acerca a una chica que está con sus amigas:
–¿Bailas?
–Estoy pedida.
–Y yo sudado. ¿Bailas?

–¡Mamá, mamá, en el colegio me llaman campana!
–Claro, será porque eres tan-ton-tín...

Un hombre entra en una cueva y se encuentra una lámpara mágica. La frota y sale un genio, que le concede tres deseos.
–Quiero ser inteligente, guapo e interesante –pide.
–Vale, pero hay un pequeño inconveniente: vas a tener la regla.

Un niño le dice a otro en el colegio:
–Recuerdo la primera vez que me bañó mi madre... Sentí horror.
–¿Y la segunda?
–La segunda no sé qué me pasará.

Una mujer va al médico y le dice:
–Doctor, doctor, mi marido está malito. Deme algo para que se recupere y se ponga como un toro.
–Vale, vaya quitándose la ropa y empecemos por los cuernos.

¿Cómo estornuda un Pokémon?
–Piká-chuuuu.
¿Y un pijo?
–Pa-chá.

Un niño se lamenta ante su madre:
–Mamá, mamá, ¡en el colegio me llaman bocazas!
–Anda, no pienses en ello y ve a por tu pala para tomarte el yogur.



LA COSA

Este chico lleva tantos guantazos encima que mira cómo se le ha quedado la cara, ¡aunque el peinado lo tiene intacto! Él es...

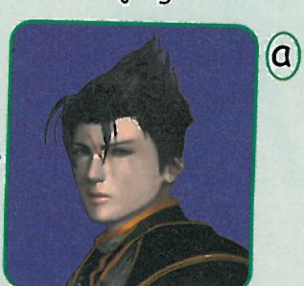
PONTE PELUCA

Una noche de juerga con sus amigos ¡y mira qué pelos se les han quedado! Emparéjales, cada uno se ha cambiado el peinado con otro compañero de videojuego...

1



a



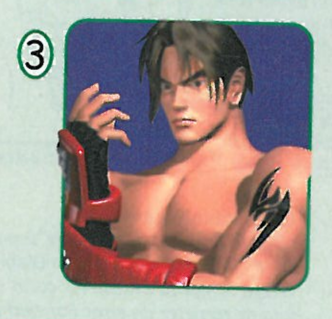
2



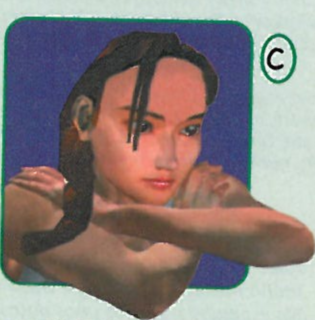
b



3



c



SE BUSCA



Aladdin y su alfombra mágica: este chico se va volando en cuanto las cosas se ponen feas, y tantas veces como haga falta, porque el vuelo de abajo y el de arriba no son idénticos. Entre ambas imágenes hay cinco diferencias: encuéntralas...

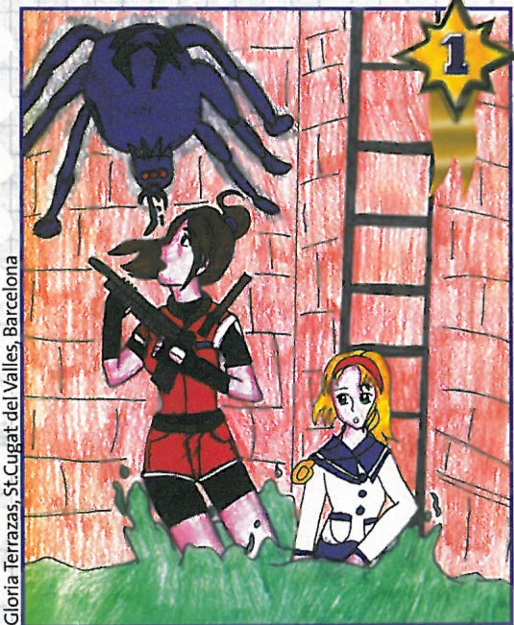
NUEVO HOSPITAL JAPONES "> AKI TEMATO>"

- -**Director de la Clínica**: Dr. SEKURO KETEKURA
- -**Urgencias**: Dr. TAKURADO YAMIMMO
- -**Dermatología**: Dr. TUKUERO TADURO
- -**Endoscopia**: Dr. TEMETO TUBITO
- -**Fisioterapia**: Dra. TESUDA TOITO
- -**Ginecología**: Dra. TESANO LAKOSA Y Dr. YOSITOKO TUKUKU
- -**Hematología**: Dra. TEFLUYE PLAKETA
- -**Inmunología**: Dra. NOAWANTA TOITO
- -**Laboratorio**: Dra. TEMIRA TUKAKA
- -**Mastología**: Dr. TESOBO TUTETA
- -**Medicina preventiva**: Dra. TAMUMAL KELOSEPAS
- -**Neumología**: Dra. TUTOSE MUFUETE
- -**Neurología**: Dr. SUTURO TUKOKO Y Dra. TARROTA LAJETA
- -**Obstetricia**: Dra. TEPALPA PODENTRO
- -**Odontología**: Dr. TEKITO LAKARIE
- -**Oftalmología**: Dr. TEMIRO LOZOJO
- -**Otorrinolaringología**: Dr. YOSI TESAKO MOKITO
- -**Pediatría**: Dr. TEKURO LONENE Y Dra. JODEKON LOKRIO
- -**Psiquiatría**: Dr. TARAYADO TUKOKO
- -**Radiología**: Dra. MEMOLA LAFOTO
- -**Reumatología**: Dr. TARREKLO TUWESO
- -**Urología**: Dr. TUNABO TADURO

Próximo mes: **Tomb Raider**

GALERÍA SCREENFUN

¡Este mes, la galería está dedicada a los mejores dibujos de 'Resident Evil'!



Gloria Terrazas, St.Cugat del Valles, Barcelona

Claire y Sherry son sorprendidas por una araña mutante en las alcantarillas de Raccoon City. La sensación de amenaza inminente que transmite este dibujo nos ha estremecido.



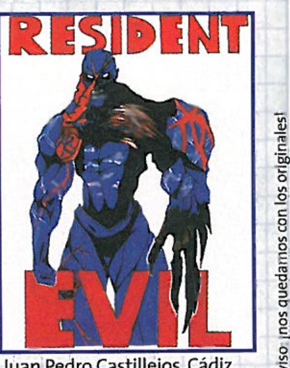
Juan Pedro Castillejos, Cádiz

Juan Pedro ha reproducido con maestría una de las escenas más familiares de Resident Evil 2. *¿Pero no tiene Claire una expresión demasiado psicótica, como si disfrutara matando al zombi?*

Jordi muestra a Claire tal como la recordamos en RE: Code Veronica, *al resguardo de la imponente figura de su hermano Chris. Cerramos la galería del mes con un Tyrant de Juan Pedro, que últimamente anda de lo más prolífico.*



Jordi Landaburu, Barcelona



Juan Pedro Castillejos, Cádiz

Aviso: ¡nos quedamos con los originales!

¡Gracias, Maxis!

Hace cosa de cuatro meses, mi hermano me regaló un juego: The Sims. *No esperaba que sólo unos datos introducidos en un CD me engancharían tanto, pero así fue: juego más de cinco horas diarias y, aunque sé que es mucho tiempo, no puedo evitarlo. Me gusta eso de currar, descansar un poco, llamar a los Lápida, ser amigos de Las Compañeras, ligar con Miguel Soltero y casarme con Federico Gentil. Mi vida social quizá ha decaído un poco, pero soy feliz en mi otra vida, con mis hijos, mis muebles carísimos en mi casa de 50.000 créditos y mis amigos G. Hermanos (¿os suena?). Por último, cabe decir que apenas veo la tele y que por fin he aprendido lo que cuesta conseguir una vida perfecta. ¡Gracias, Maxis!*

Azel, Chiclana (Cadiz)

¿Cinco horas diarias? ¡Esperemos que hables en sentido figurado!

Poseídos por el 'Diablo II'

Hace tiempo un amigo me dejó un juego de rol. ¡Era Diablo! *Me puse a jugar como un loco, y en poco tiempo me lo pasé. Hace poco me compré* Diablo II. *No tenía palabras, era alucinante, flipante, espectacular, qué vicio (creo que me estoy pasando)... y, bueno, es bastante más chungo que el otro.*

Unas puntualizaciones:

1) Diablo tenía "Salvar partida" separado de "Salir partida", pero en Diablo II *no. Eso complica mucho las cosas a la hora de cometer un error. Por ejemplo, me he comprado un objeto sin querer y ahora no puedo rectificar.*

¡Así es más emocionante!

2) En Diablo II *es más difícil conseguir dinero y objetos, aunque tiene mayor variedad de objetos.*

¡Así es más desafiante!

3) Me gustan los monstruos que hay en Diablo II, *pero pasa lo mismo que en el primero: se repiten demasiado. Me hubiera gustado más variedad.*

¡Así es más...! Esto... ¡Vaya, aquí nos has pillado!

4) ¿Donde está el cubo horádrico?

En SCREENFUN TRUCOS lo saben. ¡Llama al 91 547 68 08!

5) Si os habéis pasado el juego con los cinco personajes, decidme con cuál os ha costado más y con cuál menos.

Nos costó más con el Nigromante, y menos con el Bárbaro. Pero eso no quiere decir que el Nigromante sea malo; lo que pasa es que fue el primer personaje que escogimos.

6) En cuanto a Andariel, eso de "¡Témeme!" pensaba que lo decíais de cachondeo, pero me pegué un susto...

Sergi, Barcelona

¡A quien le guste el rol, no le puede faltar Diablo II! *Los vídeos, las armas, armaduras, habilidades, etc. El juego engancha como él mismo. No sabéis lo que es estar todo el día jugando y, cuando te ves con unos amigos, les dices: "Quillo, tío, me he encontrao una armadura que defiende 180 y un arma que quita 60...". Y el otro te dice: "Pos yo voy por el nivel 28 y...".*

Es un espíritu dentro de ti que te obliga a superarte a ti mismo y a tus amigos. ¡Y si juegas en red puedes intercambiar las armas!

Rupper, Ronda (Málaga)

¡Está claro que* Diablo 2 *ha gustado bastante a nuestros lectores!

Sobre el 'Resident Evil'

Soy un gran fan del Resident Evil, *y quería preguntaros:*

1) ¿Saldrá RE: Code Veronica para PC?

Por ahora no se ha anunciado nada.

2) En RE4, ¿saldrán Chris, Leon y Ada?

No sabemos cuáles exactamente, pero seguro que saldrán personajes de las anteriores entregas. Claire y Jill son las favoritas en todas las apuestas.

3) ¿Es verdad que Leon se transforma en zombi, y que Chris está contagiado del G-Virus, pero puede remediarlo a base de medicamentos?

¿Donde has oído ese bulo?

4) ¿Porqué Jill ya no quiere saber nada de Chris y se va con la nenaza de Carlos?

No es eso, lo que pasa es que Chris se marchó a buscar a su hermana Claire.

P.D.: Tirant mola que no veas, pero Claire ni te digo.

David, Valencia

¡Pero no vuelvas a decir que Carlos es una nena, sus fans podrían enfadarse!

'Pokémon': la respuesta

Escribo esta carta para contestar a Adramis (carta del mes del nº 17 de SCREENFUN). Yo soy adicta a los dibujos, y voy a seguir viendo Pokémon. *A mí me viene bien que repitan, porque así puedo grabar los episodios que me faltan. Y no es necesario levantarse dos veces: hasta que echan el segundo episodio puedes hacer millones de cosas.*

Si te cansas de ver episodios repetidos es porque no sabes apreciar el trabajo y esfuerzo de quienes los hacen. Si dejas de ver Pokémon *porque repiten los episodios, te pasará lo mismo con* Digimon, *y para entonces no te habrás enterado de que estaban echando nuevos episodios de* Pokémon.

Marymar, Madrid

Me gustaría decirle a Adramis que no creo que Digimon *esté mejor hecho que* Pokémon: *¡los protagonistas de* Digimon *tienen las piernas muy finas y unos zapatos del 78! Y es verdad que Ash regala muchos pokémon, pero, ¿para qué quiere tantos? ¿Para que luego le pase como a mí, que tenía 77 y se me rompió el juego?*

Aoshi, Málaga

El primer juego de Digimon *era un juego-consola, y apareció en Japón cuando los tamagotchis reinaban, hace unos cuatro o cinco años. Por tanto, es anterior a* Pokémon. *¿Donde está el plagio, si puede saberse?*

En cuanto a la serie de televisión, es verdad que la de Pokémon *es más antigua. Un apunte:* Pokémon *consta de unos 150 episodios, así que tenemos para un par de años más.*

Dr.Xavi, Barcelona

***Muchos lectores han escrito respondiendo a Adramis, pero esperamos que con estas tres cartas quede zanjada la polémica de* Digimon *y* Pokémon.**

Miedo a los hackers

Estoy a punto de que me pongan Internet, y es perfecto, porque dos de mis amigos tienen Internet, juegan al Diablo II *y quieren que me una a su clan. Pero yo tengo miedo de una cosa: los hackers. Tengo entendido que se meten en tu ordenador y son capaces de todo (formatear, meterte un virus...). Si me estropean el ordenador, luego mis padres creerán que he sido yo. ¿Cómo puedo evitarlo?*

José, Jaraiz de la Vera (Cáceres)

Vas a ser una gota en un mar de nave-

¡Cómics en SCREENFUN!

Un cómic muy simpático, aunque esperamos que la moraleja no sea que SCREENFUN es una revista de zombis o algo así... ¡La verdad, habríamos preferido que eligieras otro tema, Cristina!



Cristina Blanch, Barcelona

LA CARTA DEL MES

Sorteamos cinco gorras todos los meses entre las cartas recibidas, publicadas o no. Pero hay dos gorras más, las más chulas, que están reservadas para la carta o dibujo del mes. ¡Asegúrate de incluir tu dirección para optar a ellas!

¡Cuidado! Esta carta revela una de las sorpresas argumentales de* Final Fantasy VII. *Si todavía no lo has jugado, ¡no la leas!

Yo hace unos años no tocaba siquiera lo que se dice un juego electrónico: no me entusiasmaba. Mis amigos decían que estaba loca, y yo les decía que un videojuego no servía para nada.

Hasta que un día fui a casa de una amiga que estaba jugando al 'Zelda', se levantó un momento y me puse a jugar. Era INCREÍBLE. ¡aquel muñeco verde hacía lo que yo le decía! Así decidí comprarme una plataforma, pero ¿cuál? Fui a tiendas especializadas y miré las revistas, entre ellas la vuestra (lo mío no es peloteo, es que quiero la gorra). Me decidí por la Playstation y por un juego parecido al 'Zelda'; pensé que el 'Final Fantasy VII' sería el más acertado... ¡¡y vaya si acerté!! Salí de Midgar en una tarde y supe de la muerte de Aeris en una semana. Me quedé alucinada con las imágenes de vídeo. Comprendí por qué el logotipo de PS dice "El poder está en tus manos".

Ahora no puedo pasar un día sin ver la espada brillante de Cloud o los puños de Tifa. Me encanta.

Mis amigos siguen pensando que estoy loca, pero ahora es porque no puedo esperar a que salga el 'Final Fantasy IX'. También os quiero pedir un favor, majos: poned alguna vez (a poder ser lo antes posible) un póster de Cloud, Tifa o de Aeris o... ¡por qué no!, uno de todos ellos juntos.

P.D.: se me olvidaba... ¡Viva 'Final Fantasy VII'! Je, je...

Cristina, Motril (Granada)

Teniendo en cuenta que has llegado hace poco al mundo de los videojuegos, vamos a perdonarte que hayas llamado a Link "muñeco verde". Lo que no nos cuadra es que después de flipar con el* Zelda *te compreses una Playstation, aunque es evidente, por tus comentarios, que diste en el clavo. Pues hala, te mandamos la gorra para celebrarlo. ¡Que la disfrutes!

gantes, los hackers no se fijarán en ti. Además, la mayoría no son mala gente, sólo un poco traviesos.

Me compro la Espiral Azul

Un día fui a una tienda de juegos y pregunté sobre la PS2. Me dijeron que había que pedirlas por teléfono a Sony, ¿es eso cierto? También me dijeron cosas muy malas sobre la PS2 (no las digo por si acaso), y me recomendaron la Dreamcast. He jugado a Shenmue*... ¡Qué juegazo! ¡Puedes abrir los cajones! Me voy a comprar la espiral azul para navidades. ¿Qué os parece? ¿Qué juego me recomendáis para empezar? Me gustan los de rol, estrategia, aventura y, sobre todo, que sean cachondos.*

Andrea, Alcalá de Henares (Madrid)

***En noviembre llegarán muy pocas consolas PS2 a España. Sólo las personas que la hayan reservado por adelantado podrán comprarla. Tal vez por eso te hablaron mal de la PS2 en la tienda: ellos lo que quieren es vender, y no te van a recomendar algo que no pueden venderte. Por tus gustos, nosotros te recomendamos el* Resident Evil: Code Veronica *(como aventura), el* Worms: Armageddon *(que es estratégico y cachondo a la vez) y, para un buen juego de rol, mejor espera a que salga el* Grandia 2 *o el* Skies of Arcadia.**

Bill, suelta la pasta

Eso de En defensa de Bill Gates *del número 16 no puede ser. ¡Pero si nos tiene controlados a todos! Cuando hablamos de ordenadores y alguno de nuestros colegas no tiene Windows, me hace pensar que es un prehistórico.*

¿Sabéis que se ha gastado dos mil millones en construirse una mansión? Tiene de todo: casa de invitados, biblioteca, piscina cubierta, y mucho más...

Bueno, la verdad es que él se puede gastar el dinero en lo que quiera, ¿pero no se podía haber hecho una casa y donado parte de ese dinero a una asociación contra el hambre? Porque hay algunos famosos que donan dinero a causas parecidas, como el agente 007, que suele donar dinero para luchar contra el sida. ¿Por qué Bill Gates no comparte su dinero?

David, Alicante

Tenemos entendido que Bill Gates ha dejado gran parte de su fortuna a la beneficencia en su testamento.

Gabe Logan, el héroe

No me parece mal que la gente admire a los héroes de los videojuegos, pero es que algunos de esos supuestos héroes no son dignos de admiración. Por ejemplo: Lara Croft. No es más que una saqueadora de tumbas, que enmascara sus actividades como búsquedas arqueológicas, ¡y además mata animales salvajes sin importarle que sean especies protegidas! ¿Y qué me decís de Solid Snake? Es un adicto al diazepam y al tabaco, ¡menudo un ejemplo para la juventud! Jill Valentine: su único mérito es salvar el pellejo. ¿Alguna vez se la ha visto arriesgando su vida por alguien, como corresponde a una auténtica heroína? Aparte de correr y matar a zombis inocentes, no ha hecho nada digno de elogio. Y Link, del Zelda, parece tonto y va por ahí vestido con un pijama verde. ¡Es ridículo!

En cambio, un pedazo de héroe como Gabe Logan (de Syphon Filter 1 *y* 2*) está injustamente olvidado. Es tan hábil como Solid Snake para el sigilo, mata más terroristas que nadie, salva rehenes y se juega la vida para ayudar a sus hombres. ¡Él sí que es un héroe!*

P.D: Os mando una foto mía a lo Gabe Logan, que he retocado con Photoshop. ¡Por favor, publicadla!

Juan Luis Logan, listo para matar.

Juan Luis, Madrid



Staff

Redacción SCREENFUN: Jacometrezo, 15, 3ª planta, 28013 Madrid.
Teléfono: 915 476 800. Fax: 915 427 160.
E-Mail: screenfun@bauer.es

Director: Jorge Martínez
Subdirector/Dir. Arte: Álvaro García
Maquetación: Raúl Blázquez, Pío Blanco
Edición: Puri Ruiz
Redacción: Elena Castellanos, Gabriel Pérez-Ayala
Traducción: Marta Muñiz
Colaboradores: Daniel Palomares, V. Icho, Cristina Cantarero, Javier Sevilla, Miguel Carmona
Documentación: Encarna Domínguez

Edita: Heinrich Bauer Ediciones, S.L., S. en C.
Diseño y contenido original: Equipo BRAVO-SCREENFUN.
Publicidad: Carmen Valero.
Exclusiva de publicidad: TPC. Stefanie Franck. Jacometrezo, 15, 28013 Madrid.
Teléfono: 915 476 800
Fax: 915 413 523
E-mail: tpc@bauer.es
Impresión: Altair-Quebecor.
Distribución: Dispaña, S.L., S. en C.
Teléfono: 914 179 530
(Distribución en Argentina: York Agency. *Distribución en México:* C.A.D.E.).
Depósito legal: M-10376-1999. Precio para Canarias, Ceuta y Melilla: 420 ptas., transporte aéreo incluido.
Printed in Spain, 22/2/01.
Solicitado el control de la O.J.D.

Las cosas claras

Queremos dejarle las cosas claras a "las feministas" del nº 16/00: los Tomb Raider *no son un tostón, y Lara no es tan ofensiva como dicen. "¡Oh, no! ¡Una chica que va en bañador y pantalones cortos! ¡Qué escándalo! ¡Censurad esas imágenes!". Sería más ofensivo si fuera en pijama y zapatillas por la selva. Y por cierto, ¿quién es Herbert Wallace?*

Una sugerencia: podríais poner un apartado con páginas web interesantes para que pudiésemos visitarlas, y así, de paso, trabajáis un poco más, que no todo es ir de juerga a la Campus Party *y sitios así.*

Nuria y Vanessa, Pontevedra

Herbert Wallace es el feo protagonista de* Nightmare Creatures 2*. Y tenéis razón en lo de hacer una sección de páginas web: ¡preferimos irnos de juerga!

'Tomb Raider II'

Creo que Tomb Raider II *es el juego que inició la Tomb Raider-manía. Yo me sentía especial entrenando en casa de Lara. Me sorprendía su agilidad: ligera como una pluma, saltando de muro en muro... pero al comenzar el verdadero juego, me sentí más especial todavía. Hay momentos en que te entretiene, y otros en los que no sabes lo que va a pasar, y el terror se apodera de ti.*

Es un gran juego. Para mí, el mejor. Fue él el que me acercó más a Lara. Y a la aventura. Desde que juego al Tomb Raider*, mi vida ha cambiado. Ahora es más emocionante, y parece que el peligro me busca a mí.*

¡No sé cómo lo veréis vosotros, pero para mí que Eidos y Core han hecho un trabajo genial!

Carla, Alaquas (Valencia)

Vivir con la impresión de que el peligro te busca no parece muy agradable.

Tengo a Mew

No es cierto que no se pueda conseguir a Mew. Yo lo tengo, y no es mentira. Me lo clonó una niña (bueno, se lo clonó a un amigo, ese amigo se lo clonó a mi hermano, y mi hermano me lo clonó a mí). Es un pokémon chulísimo, pequeñito y regordete. Sólo tiene un defecto (al menos por ahora): una vez lo coges, no puedes dejarlo en el PC, porque se te apaga la máquina, y luego no lo puedes sacar. Yo hice la prueba y mi hermano me lo tuvo que clonar otra vez.

Miriam, Málaga

¡Sé cómo conseguir a Mew! Tienes que intercambiarlo con un amigo que tenga la edición japonesa, porque en la española, al conseguir los 150 pokémon, te dan un diplomucho cutre y mal hecho, y en la japonesa te dan a Mew.

Carlos, León

Hay lectores que incluso nos han mandado fotografías del pokédex con Mew, así que debe ser cierto que se puede conseguir. Pero Nintendo España lo niega rotundamente...

Un fan de la Play

La Play es lo mejor que ha pasado en este planeta. ¡No entiendo cómo no le dais a Final Fantasy VIII *un diez! Donde esté la saga* Final Fantasy, Parasite Eve *(¡viva Square!),* Gran Turismo 1 *y* 2, Colin McRae 1 *y* 2, *todos los* Resident Evil, *el* Tekken 3 *y el* Metal Gear, *entre otros, que se quite cualquier* Sonic *o* Mario. *Si la Play ha triunfado, imaginad la Play 2. Unas preguntas:*

- *¿Sabéis si Square trabaja en algo especial?*

Todo lo que hace Square es especial.

- *¿Sabéis si el* Final Fantasy IX *tendrá un juego de Pocketstation?*

Creemos que no.

- *Saldrá en Europa el* Final Collections*?*

Conociendo la legendaria cobardía de nuestras distribuidoras, te podemos decir que casi seguro que no.

- *¿Saldrá alguna consola más que la Play 2, la X-Box o la GameCube?*

Ya que va a salir la placa Naomi 2, tal vez la siguiente en anunciarse sea la Dreamcast 2. Pero es un suponer...

P.D.: Soy un fanático de los juegos. ¡A ver si me buscáis un trabajillo por la redacción!

Javi (alias Resident), Barcelona

Si sabes analizar juegos y te gustaría escribir en nuestra revista, mándanos tu curriculum y una muestra de redacción. ¡Siempre hay sitio para algún colaborador más!

Aquí nadie es un pelota

Quiero expresar mi repulsa por la 1ª parte de la carta de Ariadna de Almería en SCREENFUN *nº 17, porque creo que no tiene razón sobre el tema de los peloteos. Esos peloteros que ella dice son mayoritariamente niños pequeños que quieren comunicarse con la revista, y no saben expresarse de otra manera. Pero quiero felicitarla por ser una de las primeras en ser tan sincera.*

Víctor, Madrid

Queremos que en esta sección los lectores puedan expresarse con libertad, aunque a veces, como en el caso de Ariadna, no nos guste lo que dicen.

Confusión PSone - PS2

Sony está tonta. ¿Cómo se le ocurre sacar la PSone y la PS2 a la vez? Ya me estoy imaginando al padre que llega a la tienda estas navidades con el encargo de comprar "la nueva playstation". ¿Cómo va a saber el pobre hombre cuál es la que tiene que comprar? Eso sin contar con la picaresca de los tenderos, que le intentarán colar la PSone en cuanto se les acaben las PS2.

Filiber, por e-mail

¡Esperemos que no pase eso!

Tendencias malignas

Yo no sé por qué, pero todos los malos de los videojuegos a los que he jugado me caen mejor que los protagonistas. Por ejemplo: Sniper Wolf y Liquid en Metal Gear*, Edea en el* Final Fantasy VIII*, Sephirot en el* FFVII*, y así en todos los juegos. ¿Creéis que prefiero la maldad en los juegos? Cambiando de tema, no le hagáis caso a la parejita de Nemesis y Jill, están piraos. Y otra cosa: ¿creéis que me conviene Edea? Yo creo que está más buena que Rinoa.*

P.D.: ¿Cuanto valdrá la Play2?

Squall, Jardín de Galbadia

Que un personaje sea malvado no le impide ser también atractivo. Una vez nos escribió una lectora que prefería a Seifer, así que ya vez que no eres el único en ser seducido por el Lado Oscuro. Y sobre quién te conviene más... Bueno, Edea es una mujer madura con más experiencia que Rinoa, así que podrías aprender mucho saliendo con ella. La PS2 valdrá unas 75.000 pts., aproximadamente.

¡... y dale con el chip!

¿Por qué dice la gente que instalarle el chip a la Playstation es perjudicial, si yo lo tengo instalado desde hace dos años y no me ha dado problemas?

¿Merece la pena comprarse la Dreamcast ahora que está a punto de salir la PS2? ¿Cuáles son los juegos más cañeros de DC?

También quería deciros que me encanta vuestra sección de Rol y Estrategia. Espero que pronto habléis de Stormbringer*, el* Señor de los Anillos *y la* Dragonlance*.*

Raistlin, La Línea (Cádiz)

No se trata de si es dañino o no, sino de que se utiliza para saltarse la protección contra juegos piratas. Ese, y no otro, es el auténtico problema del chip.

En este mismo número hay un reportaje sobre el tema Dreamcast-PS2. ¡No te lo pierdas! Y si te gusta la página de Rol y Estrategia, no dejes de votar por ella en el cuestionario.

Contra la PS2

Quería comentaros mi opinión sobre las compañías que están creando las llamadas consolas "de última generación".

Los de Nintendo y Sega son los más honrados, han dedicado su historia a los videojuegos y, además, sus consolas son (según dicen) más baratas. En cambio, a Sony se le ha subido la fama a la cabeza con su PS, y cree que los usuarios son capaces de gastarse quince billetes de 5.000 pesetas en una consola que, además de costar casi igual que un PC, no tiene ni Internet, y con un DVD mediocre. Además, las películas en este formato son más caras, y casi iguales a las de vídeo.

Yo que pensaba comprarme la PS2, me he quedado desilusionado con el precio, y advierto a todos los que vayan a comprársela que se lo piensen mejor y que consideren a la Dreamcast, que es 44.000 pts. más barata.

Bueno, ahora vamos a por Microsoft, que es rica: con su X-Box sólo quiere ampliar aún más sus ganancias.

Otra cosa que quiero comentar es que las consolas y los videojuegos estaban creados para que la familia se divirtiese. En cambio, ahora casi todos los juegos son "para mayores de 18 años", ¿por qué no nos limitamos a vencer monstruos en lugar de matarlos? Son cosas muy simples que harían que los videojuegos tuvieran mejor fama.

P.D.: ¿Por qué Carlos Lozano perdió el oro?

P.D: ¡Viva Córdoba!

Juan Leonhart, Córdoba

¡Qué carta más incendiaria! A ver qué opinan los demás lectores... ¿Y quién diablos es Carlos Lozano?



¡Gracias a todos por escribirnos!

Estamos tan saturados de correo, que es imposible publicar todas las cartas que nos llegan. Algunas se guardan para sacarlas en otro número y otras, desgraciadamente, se quedan sin contestar. De cualquier modo, TODAS las cartas son leídas, así que, si tienes algo que contar, sugerir o criticar, ¡escríbenos! Y no olvides poner el remite, porque sorteamos cinco gorras entre todas las cartas recibidas.

Redacción SCREENFUN
ref.: Cartas del lector
apdo. de Correos 14.116
Madrid 28080

También podéis escribirnos a través del e-mail, aunque entonces ya no entráis en el sorteo de gorras:
screenfun@bauer.es

TRUCOS SCREENFUN

¿Te has quedado atascado en algún juego? ¿Necesitas algún truco? Escríbenos una postal indicándonos tu remite, el nombre del juego y la plataforma a la que pertenece a la siguiente dirección:

SCREENFUN
ref.: Trucos por correo
apdo. de Correos 14.112
Madrid 28080



BREVES

¿Porqué los zombis de *Resident Evil* se mueren al dispararles? ¿No estaban ya muertos?
Es que en realidad no son zombis, sólo gente enferma del T-Virus.

¿Por qué siempre que matas a Nemesis te aparece más adelante?
Sospechamos que hay más de uno.

¿Cómo le llega la sangre a la cabeza a Rayman?
Tiene un corazón independiente en el cerebro.

¿Porqué los *Syphon Filter* y los *Resident* no me duran ni una semana?
Es que, si te lo propones, en una semana da tiempo a jugar mucho.

Me encantan las pegatinas que regaláis, ¡las pongo en el móvil y quedan genial!
¡Es una idea muy buena, tomamos nota!

Podríais regalar cartas de *Pokémon:* así me chulearía delante de mis amigos.
¿Y con eso ya te vale para chulearles?

¡Me voy a comprar la PS2 en noviembre!
Esperemos que la tengas reservada, porque si no, lo tienes crudo.

Un amigo mío está indignadísimo porque habéis puesto a *Perfect Dark* muy abajo en el TOP 20...
Si vosotros los lectores no le votáis, no hay nada que podamos hacer.

Mis padres no me dejan comprar el *Resident Evil.* Lo acusan de ser pura violencia y totalmente asqueroso.
Cuando el río suena...

¿Donde se pone el cartucho de trucos X-Plorer? Mi Play no tiene solapa detrás, y eso que la compré hace poco...
Las últimas Playstations ya no tienen esa solapa (puerto I/O), precisamente para evitar el uso de cartuchos de trucos.

Si a las chicas no les gusta el póster de *Dead or Alive 2,* ¡que le den la vuelta!
¡Brillante!

¡¿Cómo podéis decir que el Ente Artema es más difícil que el Ente Omega?!
Nos hicimos el lío con los nombres. El ente Omega es mucho más difícil.

¿Seguro que la GameCube sale en 2002?
No. Probablemente saldrá para 2001.

Os equivocáis: la prota de *Space Channel 5* se llama Ulala, no Ulula
Ulala, Ulula..., ¿qué más da? ¡Sólo hay una letra de diferencia!

¿Que es un RPG y un JDR?
Son acrónimos de "Juego de Rol"

¿Saldrá el *Final Fantasy Tactics?*
No, en principio no saldrá en España.

El Syphon Filter 2 es una pasada, con esos vídeos y esa cosa que te entra en el cuerpo cuando estás a punto de pasarte una pantalla... ¡Guauu!
¿¿Qué dices que te entra en el cuerpo??

La perfección tiene un nombre, y es Playstation.
Sony, ¿qué les das?

Squall es de lo mejorcito: va matando escoria, que es lo suyo.
Sí, hay que admitir que eso lo hace bien.

¿Podéis sacar un poster de Jill?
Lo tienes en SCREENFUN 10/00

¿El *Stars 2001* equivale al *FIFA 2001?*
No, son juegos diferentes.

¿Cuando sale el *Dungeon Keeper 3?*
Está aplazado indefinidamente.

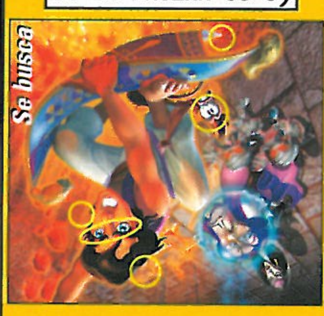
Si no me ayudais, acabaré por usar la consola de ataud para mis restos.
En SCREENFUN trucos harán todo lo que puedan, ¡es una grave responsabilidad!

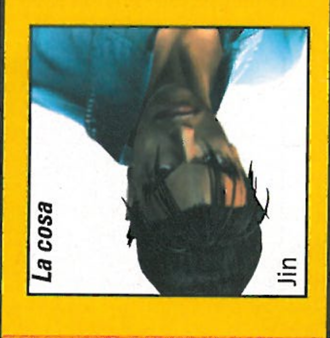
Tengo a Mew. Y os lo puedo demostrar
No hace falta: ¡nos lo creemos!

Ganadores del nº 17

Playstation: Carlos Gómez Reines. **Gorras:** Adramis Ruiz Rodríguez, José Ramón Aguirre Alonso, Juan Carlos Castaño, Adalberto Plaza Jurado, Guillermo Carmena Iglesias, Álvaro Alonso Gil, Benito Jorge Bastida. **Game Boy:** Alberto Barona López. **GunBuster:** Pedro Martínez Losas, Silvia Irigoyen Muñoz. **Cómics 'X-Men':** Tristán Luis Pando Suárez, Pablo García del Álamo. **'Stars 2001':** Gema Díaz Guerra López, Mikel Martín Erice, Jorge Arias Alvear, Francisco Javier Carazo Gil, Pedro A. Naranjo Gómez. **'Rugby 2001':** Javier Zamorano Gómez, Pablo Santos González, Carlos Cubero Lanchazo, David Díaz-Guerra López, Iñaki Solís. **Pack 'Pokémon Snap':** Cristina Isabel Holland. **'The Sims':** Fernando Torrijos Ozalla, Enric Brines Gómez, Salvador López Moreno, Icíar Aliaga, Fernando Ortiz Montagut, Lucas Tarés, Francisco López Jaime, Héctor García Martínez, Manuel Isidro Torres, Alberto Baixandi García. **Juegos TOP 20:** Ekoitz Egaña Iturralde, Jonathan Lara Cornejo, Javier González Escribano, José Aurelio García Naveriro, Daniel Fernández Mayoralas.

DE LA PÁGINA 88-89





PONTE PELUCA

1-b
2-c
3-a

SOLUCIONES

DEL NÚMERO 18/00

■	V	■	I	■	A	■	A	■	O	■	S	■	P	■	U
T	E	N	■	P	I	A	R	A	■	K	E	N	I	A	■
■	N	A	N	A	■	I	A	T	A	■	V	■	N	O	X
M	A	R	■	S	O	R	D	A	■	O	E	A	■	F	E
■	S	I	M	A	■	A	■	R	A	L	L	Y	S	■	N
Z	■	Z	A	M	O	R	A	■	S	A	L	E	■	V	A
■	M	■	S	A	L						■	R	I	A	■
D	A	N	■	N	O						A	■	U	S	O
■	S	O	T	O	R						■	I	S	A	■
C	A	S	O	S	E						O	S	■	L	A
■	S	■	M	■	S						■	L	O	L	O
D	■	V	■	S	■						C	A	N	O	N
■	D	E	D	O	S	■	S	■	I	■	A	M	A	S	A
C	R	O	A	R	■	R	■	P	R	O	S	■	S	■	C
■	I	■	S	■	D	E	T	R	A	S	■	C	S	T	■
A	V	E	■	O	I	B	O	I	N	■	T	A	I	■	P
■	E	I	L	■	C	O	S	M	O	S	■	S	S	R	U
C	■	R	O	B	E	S	■	A	■	O	R	O	■	A	R
■	S	E	R	■	S	E	I	S	M	O	■	N	O	M	O
S	P	I	D	E	R	M	A	N	■	L	I	A	N	A	S

SCREENFUN CUESTIONARIO 19

Envíanos este cuestionario y nos ayudarás a hacer una revista más acorde con tus gustos. ¡Sorteamos una Game Boy Color entre todos los que participéis!
SCREENFUN, ref.:Cuestionario 19, apdo. 14.116, Madrid 28080.

NOMBRE:..
DIRECCIÓN:.. Nº:........ PISO:.................
CÓDIGO POSTAL:................ TELÉFONO:.......................... EDAD:........

1. ¿Qué consola te interesa o de cuál querrías tener información?

PC	☐	Nintendo GameCube	☐
Playstation	☐	Game Boy Color	☐
Playstation 2	☐	Dreamcast	☐
Nintendo 64	☐	X-Box	☐

2. ¿Qué tipo de juegos prefieres?

Estrategia	☐	Plataformas	☐
Shoot'em up	☐	Rol	☐
Beat'em up	☐	Aventura	☐
Simulación	☐	Simuladores deportivos	☐

3. ¿Cuál es tu personaje favorito de los videojuegos?

....

4. Las tres páginas que más me han gustado han sido:

1ª.............................. 2ª.............................. 3ª..............................

5. Las tres páginas que menos me han gustado han sido:

1ª.............................. 2ª.............................. 3ª..............................

6. ¿Te interesan las siguientes páginas?

Bonus Level	Sí ☐	No ☐	Por qué..............................
Cine	Sí ☐	No ☐	Por qué..............................
Internet	Sí ☐	No ☐	Por qué..............................
Rol y estrategia	Sí ☐	No ☐	Por qué..............................

7. ¿Qué otras revistas de videojuegos o informática sueles comprar?

....
¿Por qué?..

8. ¿Cuál crees que es el mejor videojuego de la historia?

....

9. ¿Qué echas de menos en SCREENFUN?

....

10. ¿Tienes teléfono móvil? ¿Qué marca y qué modelo?

....

11. De los regalos que ha hecho SCREENFUN, ¿cuál ha sido el que más te ha gustado?

Pegatina PSX ☐ Pegatina N64 ☐ Megapósters ☐ Otros..........

12. SCREENFUN es mensual; ¿por qué la compras?

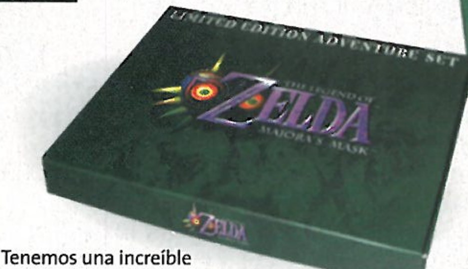
Porque es muy completa ☐ Por el tema de portada ☐ Por el regalo ☐

ScreenFun ¡Sorteo!

Se acerca la Navidad, y en SCREENFUN nos ha invadido su espíritu. Queremos traeros la ilusión de la mejor manera que sabemos: regalando mangas, anime, consolas… y por supuesto, ¡muchos, muchos juegos! Para que pases unas navidades jugonas y divertidas. Escríbenos al apartado de Correos correspondiente que aparece en la estrella de sorteo, apunta la referencia en un sobre o postal y, después… ¡cruza los dedos para que Papá SCREENFUN se cuele por tu chimenea! ¡Suerte!

SCREENFUN

Pág. 29 1 Caja de 'Zelda Majora's Mask'



Tenemos una increíble caja en edición limitada de *Zelda* con muchas sorpresas dentro: unos pins, una camiseta, la banda sonora original del juego, un reloj, un mega-póster y, por supuesto, ¡el juego de *Zelda: The Legend of Majora's Mask*! ¡Este regalo exclusivo puede ser tuyo!

Ref. Zelda

Pág. 33 5 Camisetas 'Dino Crisis 2'



¿Tienes el juego de *Dino Crisis 2*? ¿Es el mejor que ha caído en tus manos? ¡Entonces ríndele tributo llevando esta terrorífica camiseta!

Ref. Camiseta Dino Crisis

Pág. 33 5 Juegos 'Dino Crisis 2'

¿Que no tienes el juego de *Dino Crisis 2*? ¡Deja ya de llorar! Nosotros te lo regalamos, si eres bueno ¡y uno de los cinco afortunados!



Ref. Juego Dino Crisis

Pág. 61 1 Pack polo + bote con 3 pelotas + juego 'Mario Tennis'

Con este pack podrás ser el primero jugando al tenis, en la cancha real y en la virtual. ¡Y aunque no seas el mejor, quedarás muy bien!



Ref. Mario Tennis

Pág. 25 5 Juegos



Colabora con SCREENFUN para hacer el *Top 20*. Dinos qué juegos consideras que son los más cañeros del mes ¡y llévate el que quieras!

Ref. Éxitos 19

Pág. 23 15 Libros 'Odyssey'

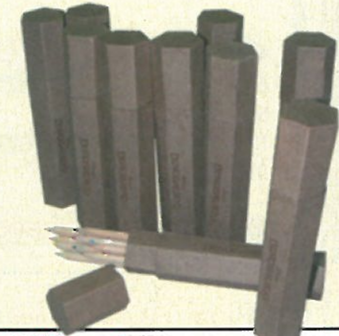


Si ya tienes el juego *Odyssey*, te interesará hacerte con este libro que te meterá de lleno en esta odisea mitológica, presentándote a todos los personajes y mundos del juego. ¡Suerte!

Ref. Odyssey

Pág. 83 10 Estuches con lápices de colores 'Dinosaurio'

¿Te gusta dibujar? Empieza a desarrollar tu incombustible creatividad con los lápices de colores que vienen en estos originales estuches!



Ref. Dinosaurio

Pág. 84 10 Gorras de 'Los Ángeles de Charlie'

Tenemos 10 gorras negras con un logo metálico de *Los Ángeles de Charlie* como el que ves en la imagen, esperando una buena cabeza donde posarse. ¿Quieres que la tuya sea la afortunada?



Ref. Ángeles de Charlie

Pág. 93 1 Game Boy Color

¡Deja ya de aburrirte esperando en la parada del autobús por las mañanas! ¡Empieza el día desayunando fuerte y comiéndote unos aliens en la consola de bolsillo que siempre va contigo!

Ref. Cuestionario 19

Pág. 86 Pack de 3 cintas 'Getter Robot'

Conoce las aventuras del equipo de robots Getter en su intento por salvar el mundo de la amenaza de los invasores del espacio con sus tres primeros capítulos!



Ref. Getter Robot

Pág. 92 10 Gorras SF



Comentanos todas tus dudas e inquietudes sobre el mundillo de los videojuegos, ¡contestamos a todas tus cartas! Y además, ¡te puedes llevar esta gorra!

Ref. Cartas al lector

Pág. 88 1 PSOne

Escríbenos para poder llevarte la PSOne, que es la Playstation más compacta del mercado: ¡te cabrá en cualquier rincón de tu cuarto!

Ref. Autodefinido 19

Pág. 86 1 Pack 3 tomos de 'Akira'

Sumérgete en el mundo manga de Akira y paséate por un Tokio futurista con estos tres primeros fabulosos tomos de la serie.



Ref. Akira

Pág. 74 5 Crash Bash



Demuestra todo lo que vales en los minijuegos que te ofrece el último producto protagonizado por *Crash Bandicoot*. ¡Escríbenos y espera recibir un golpe de suerte!

Ref. Crash Bash

Pág. 67 1 Pack bolsa de viaje + balón + juego 1 Balón 15 Juegos 'International Superstar Soccer'



Si viajas a menudo, te vendrá muy bien llevarte el primer regalo del sorteo de *International Superstar Soccer*: una magnífica bolsa de viaje que lleva dentro el juego *ISS' 98* y un balón para que vayas practicando en vivo y en directo. Si nos mandas una carta con la segunda referencia podrás hacerte con un balón oficial, y si lo único que te interesa es ser el dueño de uno de los 15 juegos que sorteamos, escríbenos con la referencia *Juego ISS*.



Ref. Pack ISS/Ref. Balón ISS/Ref. Juego ISS

Fotos: Álvaro García.